
CLUB
MSX
Nº 14-JULIO 1993-2ª ÉPOCA-400 ptas.
HNOSTAR
EXTENSO MAPEADO DE
Final Fantasy
NOVEDADES DEL JAPON:
SEA SARDINE
MAGNAR
HARADIUS
NIKO 2
PUYO PUYO
ININDO
SNATCHER
ARCTIC
Cargadores para
Solid Snake, Psycho
World y Fray

# En este número...

## Nº14-Julio 1993


**EDITA**
CLUB HNOSTAR

**COLABORADORES**
Javier Dorado Romero
Antonio Plaza de Diego
Angel Carmona Moreno
Oscar Briñas
Juan Modesto del Río
Luís Alberto Valverde
Santiago Herrero de Frutos
José Luís Lerma Moreno
Marco Scaldini
Juan Fernando Molano
Manuel Pazos
Juan Miguel Gutiérrez
Ramón Casillas

**REDACCIÓN**
Jesús Tarela
Angel L. Tarela
Alvaro Tarela

**DISEÑO Y COMPOSICIÓN**
CLUB HNOSTAR

**MAQUETACIÓN**
CLUB HNOSTAR

**FOTOGRAFÍA**
Ramón Casillas
CLUB HNOSTAR

**IMPRESIÓN**
TÓRCULO Artes Gráficas

**DISTRIBUCIÓN**
CLUB HNOSTAR

**DIRECCIÓN,ADMINISTRACIÓN, REDACCIÓN Y PUBLICIDAD**
CLUB HNOSTAR
Apartado de Correos 168
15080 SANTIAGO DE COMPOSTELA
Tel.(981) 80 72 93









La portada

# Editorial

Este mes, por fin, hemos sido puntuales en nuestra cita. Esperemos que esta puntualidad siga así en el futuro para manteneros informados de todo lo que ocurre en el entorno MSX.

Como podréis comprobar, en la revista hemos abierto una nueva sección llamada *Mundo MSX* que está destinada a los usuarios de MSX1, ya que parecía que ya no existían estos ordenadores porque en todos los fanzines sólo se habla de MSX 2/2+ y Turbo R y raras veces aparece algún comentario para estos ordenadores. Nosotros hemos creído conveniente realizar esta sección porque sabemos de la existencia de muchos usuarios que tienen este ordenador y no queremos que se sientan marginados.

Por otra parte, las demás secciones son las habituales y, resumiendo, teneis los mapas del juego *Final Fantasy*; un artículo interesante sobre el Software educativo; en la sección *Hazlo tú mismo* os explicamos cómo instalar el chip para acelerar la velocidad de lectura de la unidad de disco y una breve introducción a la posibilidad de instalación del disco duro en los MSX; y para los jugones, unos muy interesantes cargadores para *Solid Snake, Fray* y *Psyscho World* en la sección *Trucos y Pokes* (incluiremos más en el próximo número); también vuelve a estar presente en la revista *Novedades del Japón* con nuevos juegos procedentes del país nipón; y el siempre conflictivo apartado de *Opinión*.

Por cierto, no os perdáis la interesante sección de *Noticias* que presenta un nuevo aspecto e incluye un resumen de la última reunión de usuarios de MSX organizada por NEXUS-BCN y otros temas de interés como la iniciativa de Ramón Casillas de importar juegos de Japón, la aparición de nuevos fanzines en disco... Y como siempre, en *The HNOSTAR News*, las novedades referidas al Club, destacando la nueva iniciativa de la venta de números atrasados, decisión que hemos tomado por la gran demanda que están teniendo las revistas de meses anteriores por parte de todos vosotros.

Y esto es todo por este mes. Os esperamos en el próximo número que saldrá a mediados de Agosto. Por cierto, que tengais unas felices vacaciones.

*La Redacción*

# Final Fantasy

*Luís Alberto Valverde desde San Sebastián nos envía algunos trucos y planos para poder finalizar este R.P.G. Con su ayuda seguro que lo conseguirás.*

Final Fantasy es otro R.P.G. de la compañía japonesa MICROCABIN.

El juego se compone de un extenso mapeado que os mostramos a continuación y que ha sido facilitado por Luís Alberto Valverde. No es un artículo para poner paso a paso lo que hay que hacer para terminar el juego, sino que es una ayuda para los que quieran disfrutarlo y les gusten los R.P.G.

Para empezar, nada más cargar el juego, cuando aparezcan unos caracteres japoneses, deberemos pulsar SELECT, con lo que se aparecerá un menú que es para crear un USER-DISK o disco de usuario. (Hay que decir que no podremos grabar situaciones en un disco formateado normal, sino que hay que formatearlo en este menú). Después introduciremos un disco vacío, pulsamos F2, y pulsamos RETURN, con lo que empezará a formatear. Una vez hecho esto, accederemos al menú principal, formado sólo por dos opciones. Debajo hay otra opción que es para especificar la velocidad de los mensajes (en una escala de 1 a 9) y que se modifica con los cursores dereho e izquierdo (⇦ ⇨).

La primera opción es para cargar una partida desde el USER-DISK y la segunda para JUGAR. Al seleccionar esta última accederemos a una pantalla donde podremos elegir a los cuatro personajes con los que jugaremos. (⇦ ⇨ para seleccionar los personajes). Una vez seleccionado, pulsamos SPACE y le pondremos un nombre. Esto mismo se repite para el segundo y así hasta el cuarto. A continuación empezamos el juego.

Durante el juego, las teclas que se usan son las siguientes:

**F1:** Menú de las armas, dinero, status, etc. de cada uno de los cuatro personajes.

**F2:** Cambiar el personaje principal. Esta acción se realiza de la siguiente forma: seleccionamos un personaje (por ejemplo, el 1º) y pulsamos SPACE, con lo que dará un paso hacia delante; después cogemos otro personaje (p.e., el 3º) y cambiará su posición con el 1º, de modo que ahora el personaje que manejaremos será el 1º (que antes era el 3º).

**SELECT+RETURN:** Visionamos el mapa copmpleto, con nuestra situación y la de las cuevas y castillos.

Algunas anotaciones:

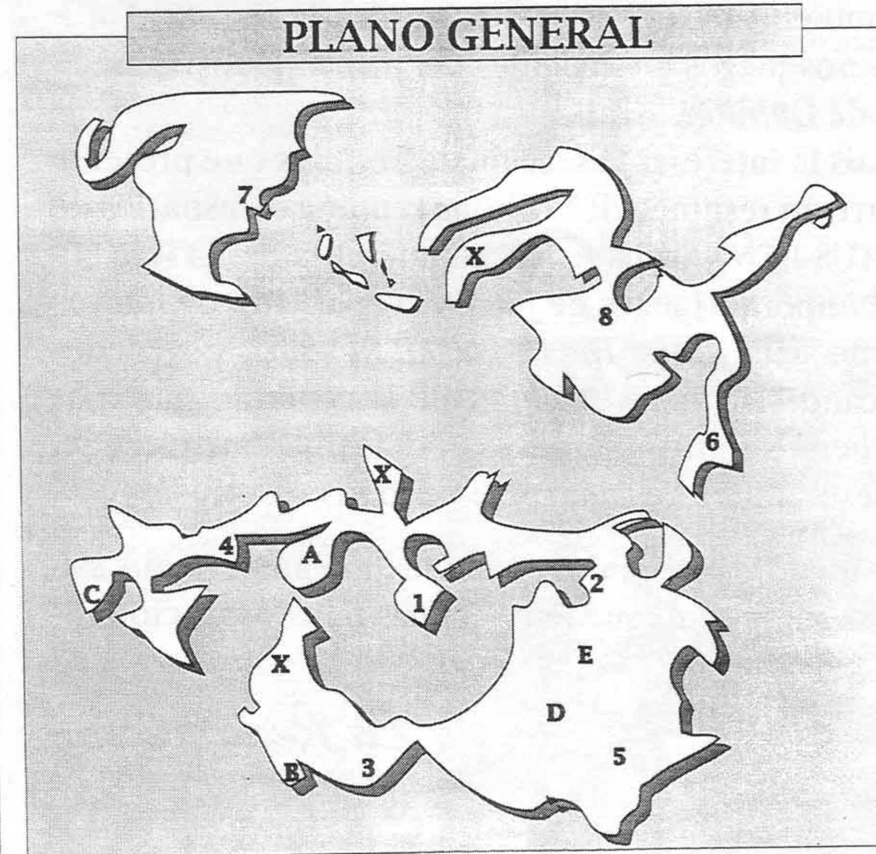
• En el mapa, los NÚMEROS son los pueblos; las LETRAS, cuevas: y las "X", castilos que no forman parte de un pueblo.

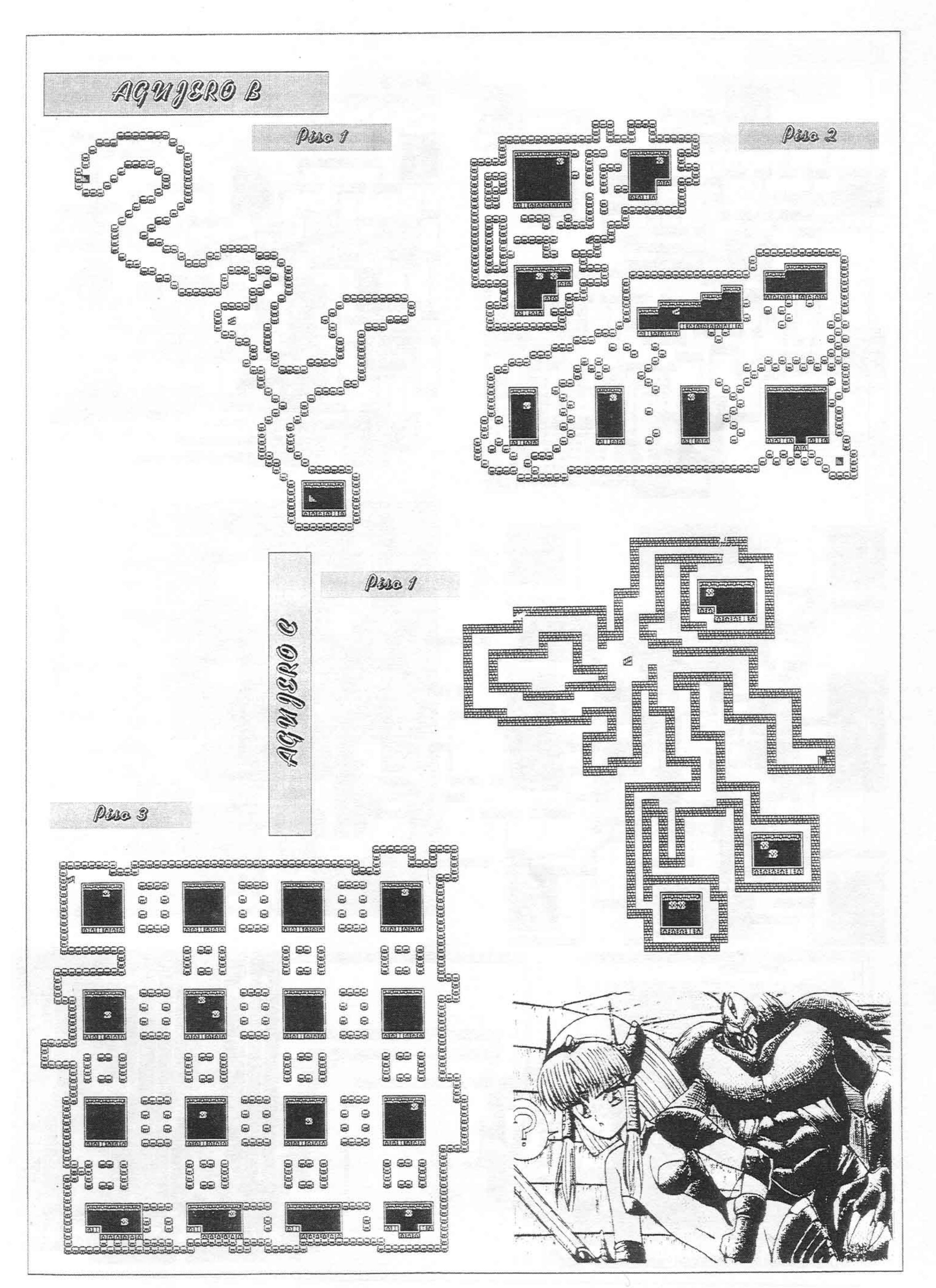
• El el pueblo 3 tienes que hablar en el castillo sin armas.

• Al pueblo 5 tienes que ir en BARCA.

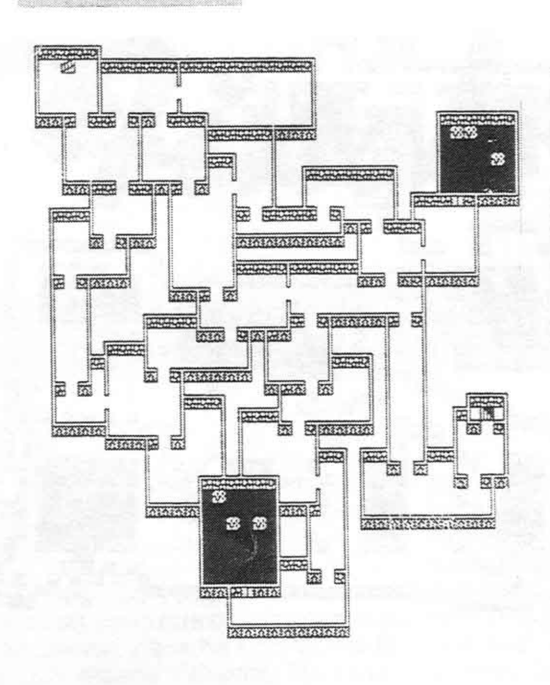
(En las páginas siguientes teneis algunos de los planos del extenso mapeado de este R.P.G.)

## PLANO GENERAL

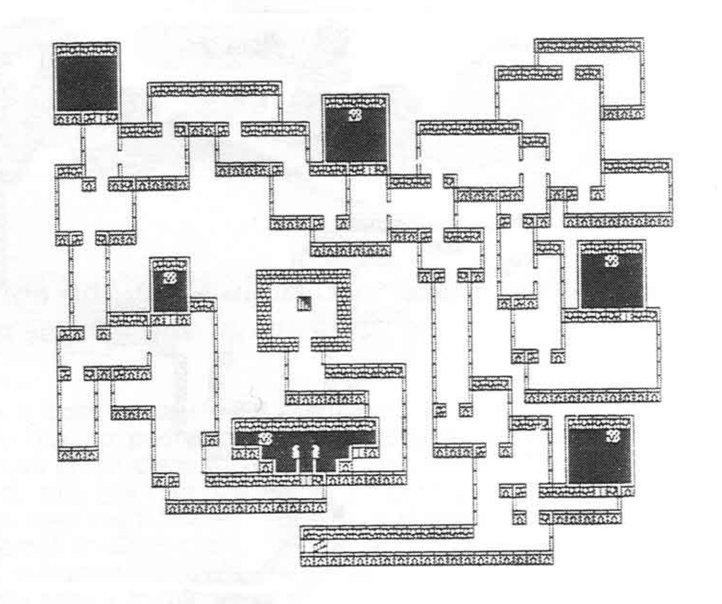



AGUJERO B
Piso 1
Piso 2
AGUJERO C
Piso 1
Piso 3

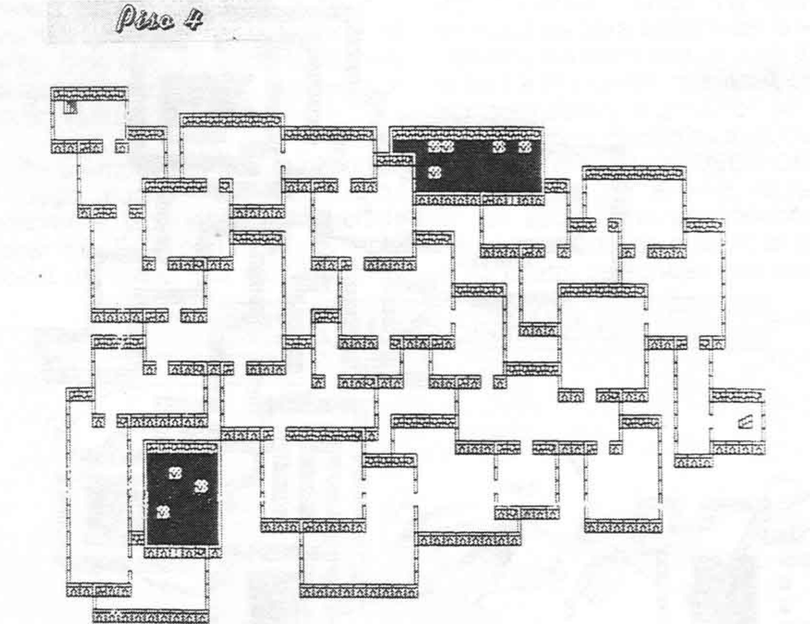
Piso 2



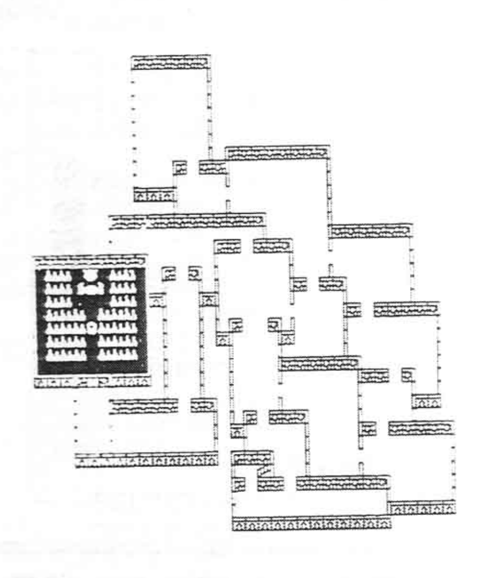
Piso 3

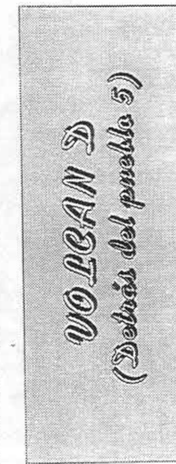


Piso 4

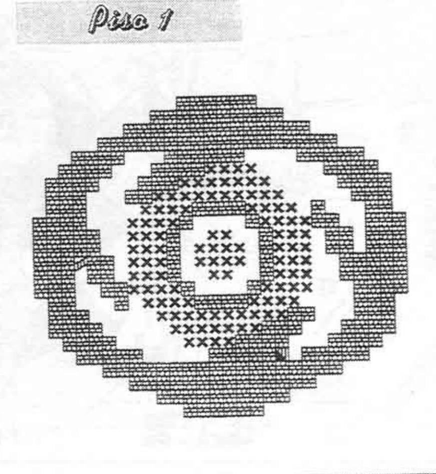


Piso 5

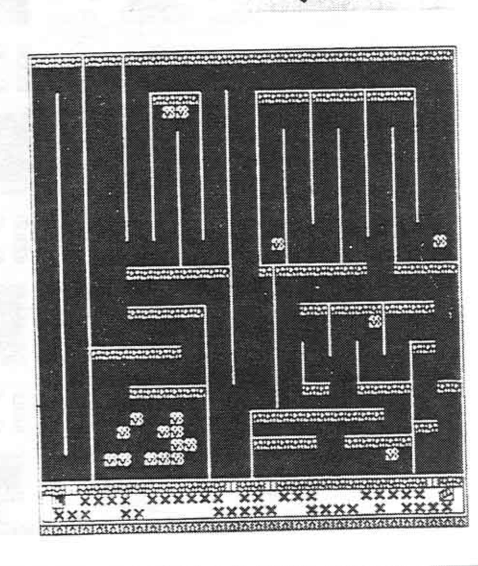


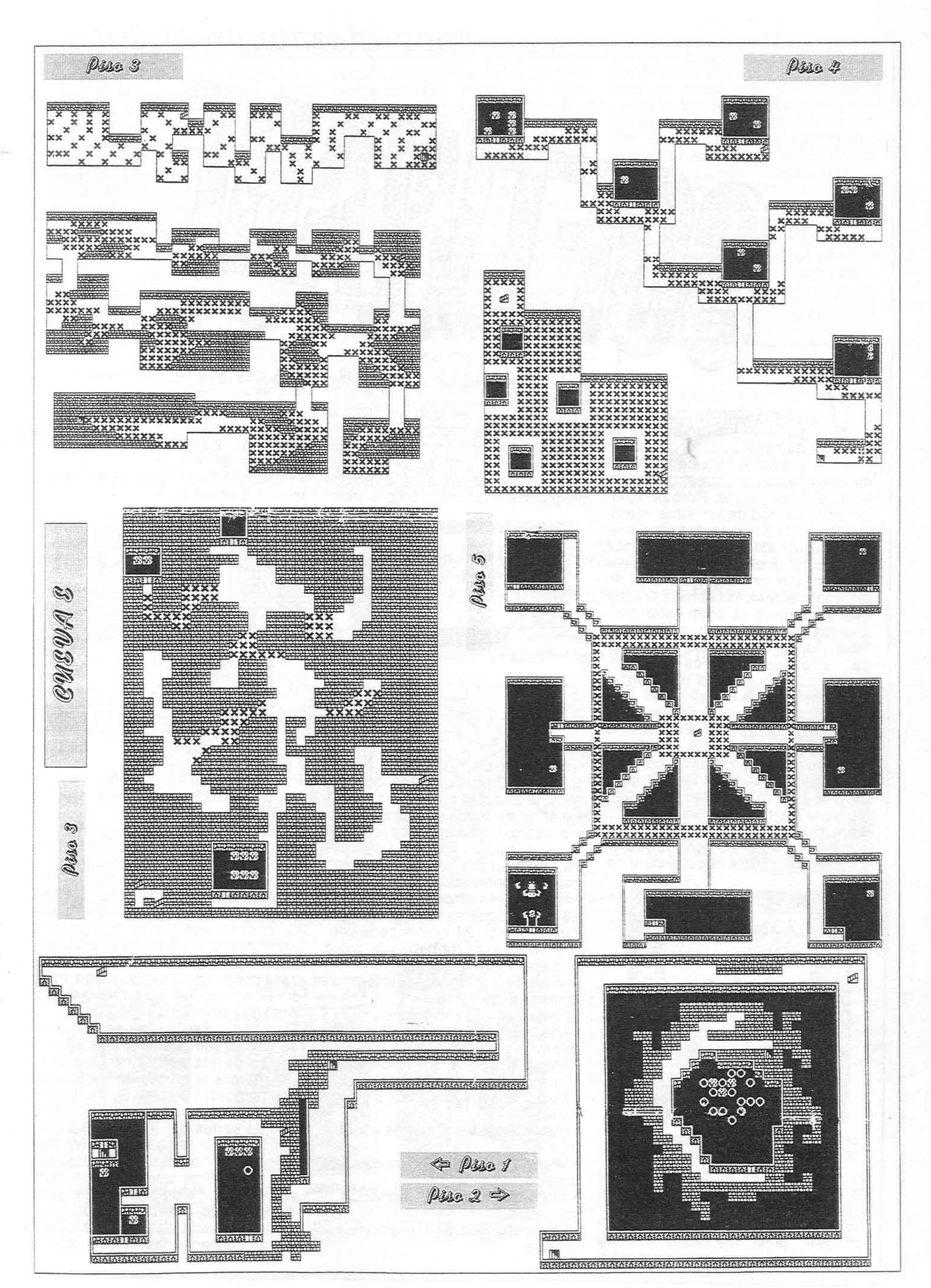



Piso 1



Piso 2




Piso 3
Piso 4
CUEVA 8
Piso 3
Piso 5
⇦ Piso 1
Piso 2 ⇨

Juan Fernando Molano

# SOFTWARE EDUCATIVO

Todos sabemos que la mayoría de los programas de dominio público que componen la lista de un sistema informático, en nuestro caso el MSX, son los juegos. Pero no ignoramos la utilidad de nuestros aparatos, todos tenemos procesadores de texto, diseñadores gráficos, hojas de cálculo, agendas, bases de datos, etc. Sin embargo, un aspecto tan importante como son los programas educativos parecen estar marginados dentro de la informática MSX. Todos conocemos la capacidad física que poseen los ordenadores de nuestro sistema para procesar programas de Enseñanza Asistida por Ordenador (E.A.O) con suma facilidad y versatilidad. En nuestras listas siempre incluímos algún que otro programa educativo, generalmente programado en BASIC, pero de una gran originalidad y eficacia. Conocer hasta dónde se desarrolló y potenció la creación de programas educativos MSX nos permite valorar y conocer aún más nuestro sistema.

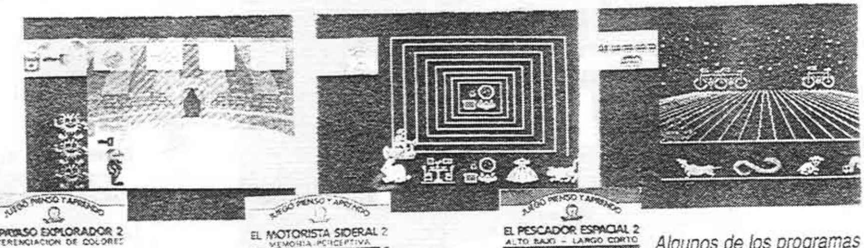
*La abeja sabia 2, es uno de los programas educativos de los que dispusoSONY.*

Hubo empresas importantes como la Editorial Anaya, Idealogic, Sony, Philips, Spectravideo, e incluso Konami, que realizó alguna incursión en este tema (recordad Monkey Academy), que apoyaron y creyeron en la eficacia educativa de nuestro sistema.

Prueba de ello es que en 1987 la Ed. Anaya y la multinacional Sony ESpaña S.A. firmaron un acuerdo para la distribución en el mercado español de una serie de divertidos programas educativos bajo el nombre común de "Juego, pienso y aprendo". Dirigido a niños de 4 a 6 años, el paquete pretendía familiarizar al niño con el uso del ordenador a la vez que desarrollar su lenguaje, su capacidad de análisis y de síntesis, de memoria, de destreza manual y de orientación. Juego, pienso y aprendo se componía de 13 casetes de 64K que salieron al mercado a un precio de 2700 ptas cada uno.

Los títulos que formaban la colección eran:

- Abeja Sabia 1: reconocimiento de formas geométricas.
- Abeja Sabia 2: seriaciones.
- Abeja Sabia 3: Análisis de forma y color.
- Mago Volador 1: identificación de números.
- Mago Volador 2: números y cantidades.
- Misión Rescate 1: juegos y asociación.
- Misión Rescate 2: secuencias temporales.
- Mororista Sideral 1: formación de conjuntos.
- Motorista Sideral 2: memoria perceptiva.
- Payaso Explorador 1: identificación de objetos.
- Payaso Explorador 2: diferenciación de colores.
- Pescador Espacial 1: comparación de tamaños.
- Pescador Espacial 2: relación alto/bajo largo/corto.












*Algunos de los programas educativos que comercializó SONY. Entre ellos Mision rescate, Motorista sideral, Payaso explorador, Pescador espacial ...*

Programas que hoy en día no están tan desfasados, ni siquiera a nivel de gráficos y colores. Muy útiles para todos aquellos que queramos introducir a nuestros hijos o sobrinos en el mundo de los ordenadores.

Necesitaríamos varios artículos para describir con rigor cada uno de los programas que componen la serie, por ello, y ya que todos siguen el mismo patrón, y aunque el protagonista y el juego sean diferentes en cada caso (Abeja sabia, Mago volador,...) tomemos uno como ejemplo y desmenucémoslo..

En la Abeja Sabia 1 (reconocimiento de formas geométricas), una simpática abeja nos servirá de guía para enseñarnos el mundo de las formas geométricas. La abeja se moverá libremente por una pantalla dividida en tres partes. En la esquina superior izquierda, en un pequeño rectángulo, se nos irá mostrando la forma geométrica que tenemos para asimilar, por ejemplo, el triángulo. Justo debajo, o sea, en la parte izquierda y hacia abajo, a una planta le irán creciendo las hojas y las flo-

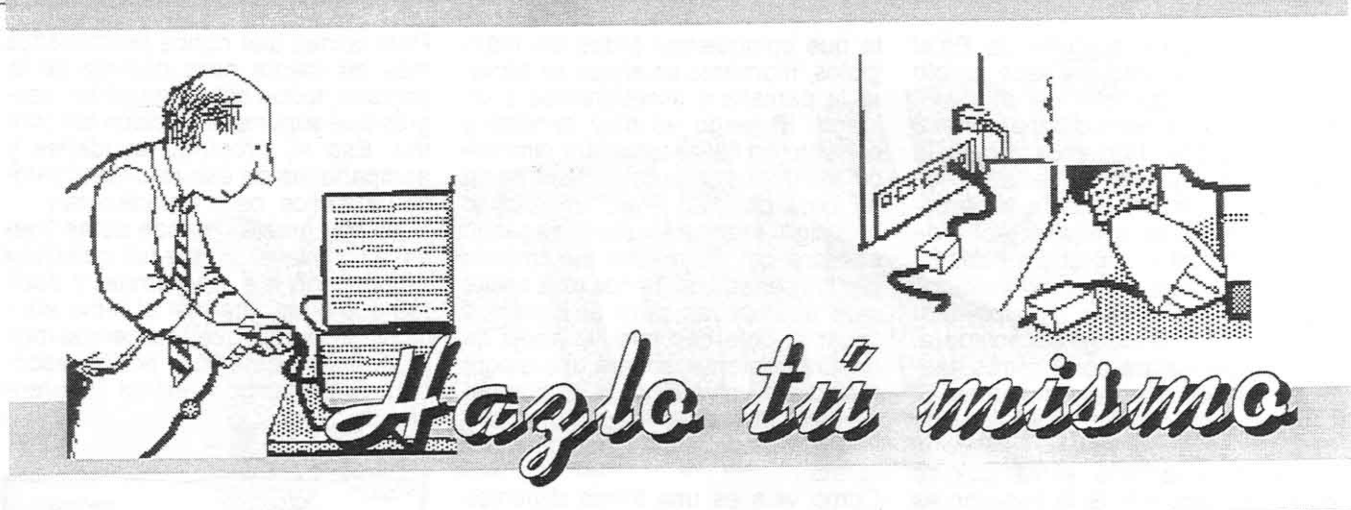
res según vayamos acertando. En el resto de la pantalla se hace visible un dibujo a todo color de un chino, sobre el cual debemos superponer 3 ó 4 triángulos. Podemos mover la abeja con joystick o mediante los cursores. Los triángulos a superponer están situados a la derecha de la pantalla útil y uno sobre otro. Situamos la abeja sobre uno de estos triángulos y al pulsar el disparador del joystick o la barra espaciadora, el triángulo viajará con nostros hasta la posición que determinemos. Si esta posición coincide con el hueco de un triángulo, una vez pulsado el disparador o la barra, el triángulo se quedará fijado allí. Si la posición es correcta sonará una alegre música y la abeja bailará unos segundos por toda la pantalla. A la vez, la planta de la izquierda crecerá y le saldrá una nueva flor. Si no es correcta la posición, el triángulo se caerá a la base de la pantalla y se romperá al son de una música triste. Y así hasta que coloquemos todos los triángiulos, momento en el que se borrará la pantalla y accederemos a un juego. El juego es muy sencillo y consiste en llevar a nuestra simpática abeja por unos pasadizos hasta un bote de miel. Pero un "bichito enemigo" intentará evitarlo vagando siempre con el mismo movimiento por los pasadizos. Si nos pilla volvemos a empezar, pero si logramos llegar al bote con miel, la abeja se pondrá contenta, sonará una alegre melodía y volveremos a la primera pantalla, pero esta vez con una nueva figura geométrica y un nuevo decorado.

Como veis es una forma diviertida de preparar al niño de preescolar hacia el mundo de las letras y del cálculo. Evidentemente, como no saben leer todavía, no aparece ninguna palabra. Os garantizo que el niño disfrutará, aprenderá y dominará el movimiento del joystick de forma precisa en muy pocas sesiones.

Pero cuidad que nunca permanezca más de media hora delante de la pantalla, todos sabemos de los peligros que supone la adicción sin control. Eso sí, procurad ayudarles y aompañarles en ese rato tan divertido para ellos, os lo agradecerán.

Y ya, dar gracias, desde estas líneas, a Jon Navarro, que fue quien me proporcionó los programas, y deciros que si os interesa el tema educativo y queréis que realicemos más artículos de este tipo, podéis escribirme y enviarme vuestras sugerencias.


**Juan Fernando Molano**
C/.San Pedro de Alcántara,32
10900 Arroyo de la Luz
(Cáceres)




## ACELERADOR DE DISCO (FAST-DISK) PARA ORDENADORES SONY F-500 /700/900




*Como podéis apreciar en la foto, la unidad de disco se encuentra a la derecha (en este caso está desmontada, al lado del ordenador) y a la izquierda la fuente de alimentación. Entre ellas se encuentran las dos placas, la superior y la inferior, sobre la que se encuentra el chip a sustituir.*

Con este pequeño artículo podéis instalar el Fast-Disk, un chip que acelera la unidad de disco para los Sony F-500, F-700 y F-900. Debéis seguir los siguientes pasos:

1º.- Desenchufar el ordenador de la red eléctrica.
2º.- Soltar los 4 tornillos laterales que sujetan la tapa superior y retirar ésta hacia atrás. Entonces observaremos:
A la derecha la unidad de disco, a la izquierda la fuente de alimentación, y entre las dos, una placa superior y otra inferior.
3º.- Destornillar la placa superior (los tornillos están en los márgenes) quedando la placa suelta únicamente sujeta por los cables que a ella llegan.
4º.- Fijarse bien dónde va enchufado cada conector (marcar con un rotulador el terminal correscondiente a cada uno).
5º.- Buscar en la placa inferior el chip a sustituir ( Es el que se indica el la figura nº 1)
6º.- Dar la vuelta al ordenador, soltar los tornillos que sujetan la placa deslizante inferior. Retirando dicha placa hacia atrás, tendremos a la vista la zona de soldaduras.
7º.- Empezar a desoldar los 28 puntos de soldadura correspondientes a las patas del CHIP D23C256 EC 157 (Es el que lleva el control del disco). Para desoldar, lo mejor es usar un "desoldador automático" o un "chupón". (Doblar 2 patillas para que el chip no se salga)
8º.- Una vez desoldado, retirar el chip fijándose bien cómo está orientado (muesca lateral hacia la unidad de disco). Si no estás seguro, fíjate cómo va el chip contiguo.



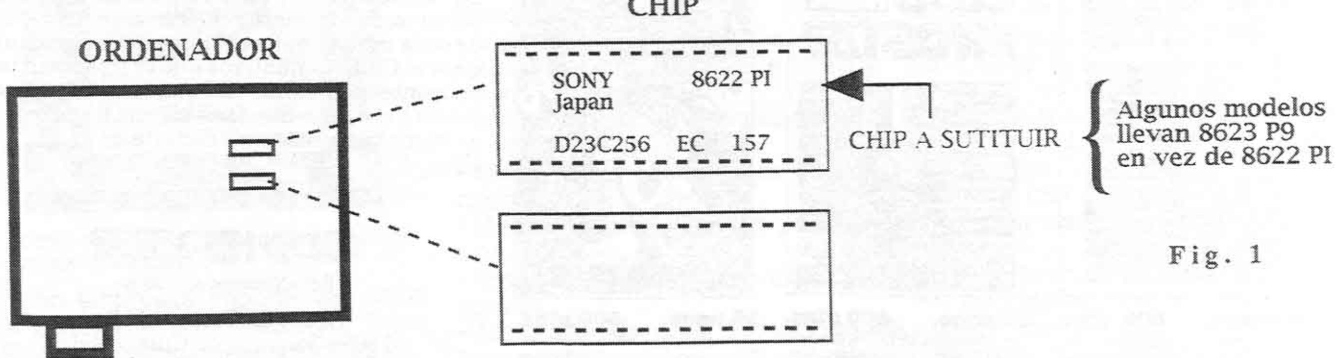




Fig. 1

¡Recuerda!: El chip que has retirado llevará impreso el número 157, marca SONY D23C256 EC.
9º.- Colocar el zócalo, dar la vuelta al ordenador y soldar dicho zócalo teniendo mucho cuidado de no conectar pistas ni dejarlo mal conectado.
10º.- Una vez terminado y comprobado el trabajo, colocar la tapa inferior del ordenador y darle la vuelta.
11º.- Insertar el FAST-DISK en el zócalo ¡No lo pongas al revés porque te cargas el Z-80!
12º.- Conectar todos los cables (conectores) que habíamos soltado en la placa superior con cuidado de no confundirla, y atornillar la placa.
13º.- Colocar y atornillar la placa y conectar el monitor. Enchufar el ordenador y veremos los resultados del FAST-DISK.



*Antono Plaza*

## DISCO DURO PARA LOS MSX

Cuando se empieza a trabajar con muchos ficheros y a su vez se encuentran en diferentes discos, es bastante molesto tener que sacar e introducir los discos una vez y otra.

Con esta referencia empecé a tener en mente la idea de tener un disco duro para evitar estos contratiempos.

Pero lamentablemente los precios que tenían estos productos para el MSX se salían de presupuesto. Y he tenido que esperar hasta estos días para poder ver a mi MSX2 conectado al disco duro.

La aparición del interface de MK Public Domain fue el que me impulsó definitivamente a que ésta era la ocasión y había que aprovecharla.

Este interface puede controlar siete dispositivos de almacenamiento, ya sean discos duros, CD Rom, streamer, discos de 4 Mgs, etc. Con esto se queda ba el MSX preparado para el futuro y podría conectar lo que saliera al mercado de la norma SCSI (Small Computer Systems Interface).

Este cartucho lo vende MERIDIAM a un precio aproximado de 33.000 ptas, aunque tras la devaluación de la peseta este precio no es exacto del todo. Pues bien, ya tenía el controlador; ahora me faltaba el disco duro y me puse a buscar por tiendas y a preguntar de un lado a otro haber cómo encontrar alguno barato. Y sí lo encontré: otro usuario de MSX también quería montar un disco duro y él tenía la dirección de una tienda que tenía varios discos duros de 80 Mgs. de 5 1/4 por 15.000 ptas. Eran un poco antiguos pero por ese precio no se podía pedir más. Debido a que son un poco antiguos y consumen más que los actuales, le he puesto una fuente de alimentación para no sobrecargar la del ordenador.

Ya sólo me faltaba unir el controlador con el disco duro, que se hace a través de un cable de 50 hilos (como máximo de 6 metros de largo) y dos conectores de 50 pins colocados uno en cada extremo.

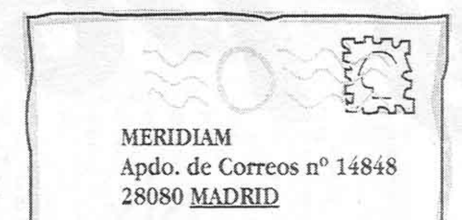
Ya estaba conectado; cogí el software que acompañaba al controlador y pasé a formatear y crear las particiones (como máximo de 32 Megas). Se inicializan las particiones. Copié el sistema operativo del disquete al disco duro y ya me arrancaba desde éste. Y, en fin, luego a meter programas y a disfrutar de las ventajas del disco duro.

Se me olvidó decir que este interface incorpora también el D.O.S. 2.20, por lo tanto, no hace falta el otro cartucho.

Existen también varias opciones en cuanto al hardware. Se puede comprar el D.O.S. 2.20 en cartucho por separado al precio de 5.000 ptas. y luego un controlador en otro cartucho al precio de 10.500 (este controlador es sólo para un dispositivo). Creo que hay algún modelo más pero ahora MERIDIAM sólo dispone de estas opciones.

Como verás, si te mueves un poco y encuentras algún disco duro barato, por poco dinero puedes tener un MSX más rápido y actualizado. Recordad que el disco duro debe de ser de la norma SCSI. Algunos PCs llevan este standard, por lo tanto, no son difíciles de encontrar.

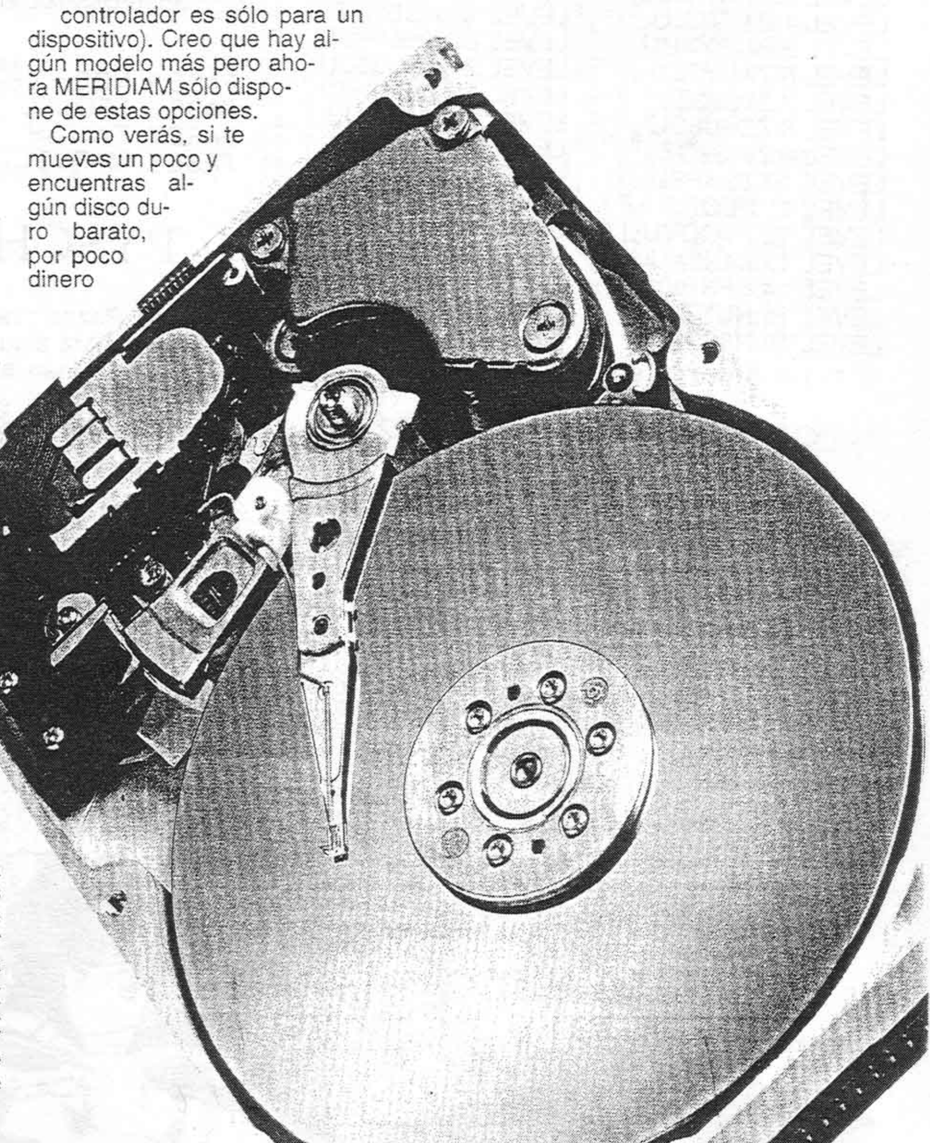
Los precios que he citado anteriormente pueden haber sufrido alguna modificación. Lo mejor es que os pongais en contacto con MERIDIAM para concretar este término. La dirección es la siguiente:

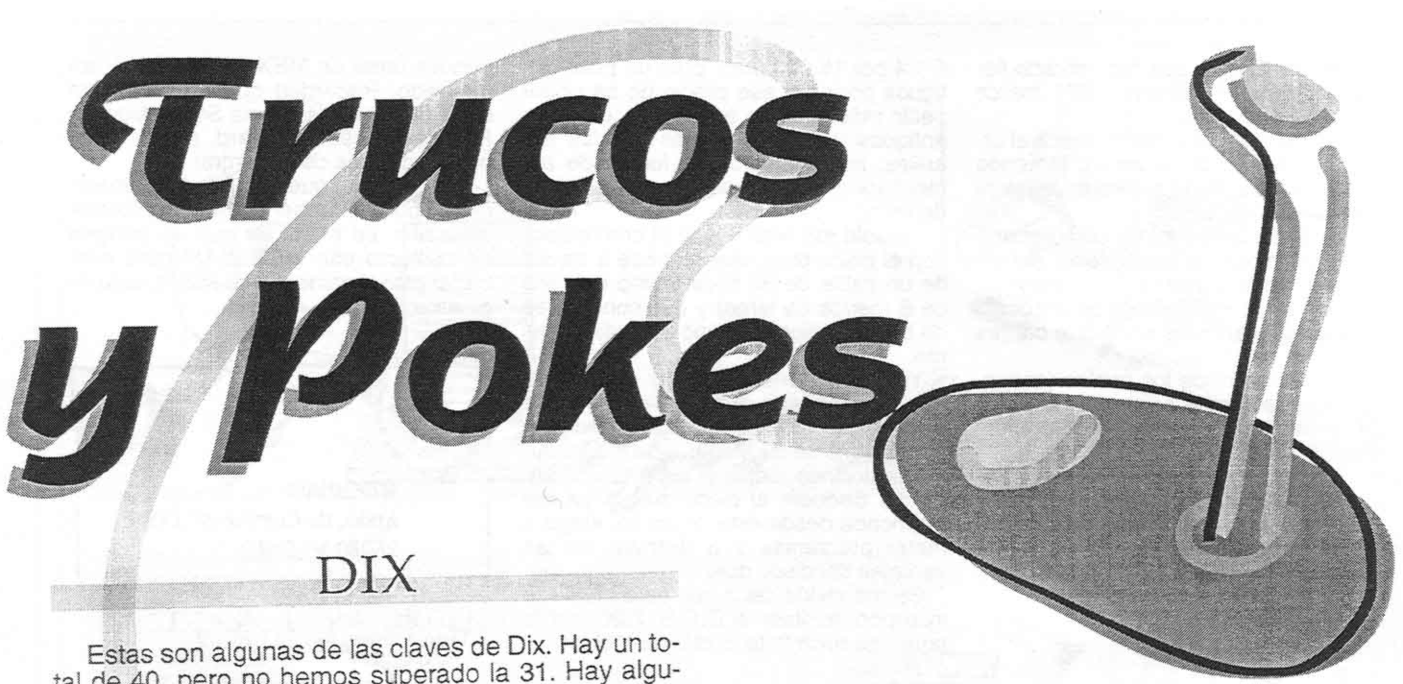



Tfno. y Fax: (91) 711 21 69



*Santiago Herrero*






## DIX

Estas son algunas de las claves de Dix. Hay un total de 40, pero no hemos superado la 31. Hay algunas que por un error en el juego no funciona (como la31). Si alguno de vosotros logra pasar de la 31 que nos envíe las claves.

LEVEL 2:ZB28XZU
LEVEL 3:ZYWHQUU
LEVEL 4:B1UT2UU
LEVEL 5:BCGYXUU
LEVEL 6:ZXUYTZU
LEVEL 7:Z2G83ZU
LEVEL 8:ZD6U8UU
LEVEL 9:ZWS2QZ
LEVEL 10:Z3I4PZU
LEVEL 11:NEQR2UU
LEVEL 12:ZVQQVUU
LEVEL 13:B4N3XUU
LEVEL 14:NFNPVUU
LEVEL 15:NUYZHZU
LEVEL 16:N5C22UU
LEVEL 17:NG2NUZU
LEVEL 18:NTWQXUU
LEVEL 19:NGERYTU
LEVEL 20:ZHE4HUU
LEVEL 21:NSU33UU
LEVEL 22:Z7UUHZU
LEVEL 23:ZIGX3UU
LEVEL 24:BRI4TUU
LEVEL 25:B88QQUU
LEVEL 26:BJQ8SUU
LEVEL 27:BQKRQUU
LEVEL 28:B9AR8ZU
LEVEL 29:ZKK43ZU
LEVEL 30:NPNQUZU
LEVEL 31:ZANNXUU*

## SUPER RUNNER

A continuación os facilitamos las claves de acceso a cada una de las 20 fases que componen el juego Super Runner.

1ª:TAKE
2ª:MOTO
3ª:KANE
4ª:MATS
5ª:UIYO
6ª:BETS
7ª:UNOD
8ª:AMIY
9ª:ATAJ
10ª:IMMA
11ª:RYMO
12ª:RIOU
13ª:EDAO
14ª:NONA
15ª:RUSE
16ª:MACH
17ª:IDAM
18ª:IYAZ
19ª:AKII
20ª:WATA

## FRANTIC

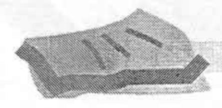
Estas son las claves de las cinco fases de este juego aparecido recientemente.

FASE 2: NOSHJE
FASE 3: SEQUEL
FASE 4: TWITCH
FASE 5: MARVEL

## PYSCHO WORLD

Manuel Pazos nos da a continuación una serie de cargadores para algunos juegos japoneses. Los cargadores funcionan alterando el USER-DISK de los juegos en cuestión, esto quiere decir que una vez usado el cargador y grabado en un disco virgen o en el del propio juego, depende del caso, lo único que hay que hacer es cargar la situación creada.

```
10 KEY OFF:COLOR15,0,0:SCREEN 0: WIDTH
80:FORI=0TO511:POKE 60293!+I, 255:NEXT
20 LOCATE 32,2:PRINT"PSYCHO WORLD"
30 FOR I=0 TO 63:READ A$: X=VAL("&H"+A$):POKE
60293!+I,X:NEXT
40 LOCATE 29,10:INPUT"Nivel (1-9)"; N:POKE
60325!,N:CLS
50 LOCATE 22,10:PRINT"METE EL DISCO DEL PSYCHO
WORLD"
60 IF INKEY$="" THEN 60
70 DSKO$ 0,172
80 DATA 68,65,72,74,7A,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F
F,FF,FF,FF,FF,FF,0,5,B9,BA,1,0,3A,0,B9,B9,C3,FF,BE,2
,4E,50,48,50,FF,9,5,5,5
90 DATA 5,4,3,1,7,0,0,B,6
```



# Trucos y Pokes

## SOLID SNAKE

```
10 KEY OFF
20 X=1
30 SCREEN 0:WIDTH 80:COLOR 1,1,1:CLS
40 A$=DSKI$(0,0)
50 LOCATE 32,0:PRINT"CARGADOR"
60 LOCATE 24,2:PRINT"SOLID SNAKE-METAL GEAR
II"
70 RESTORE 110
80 READ A$:IF A$="FIN" THEN 120
90 LOCATE 20,4+X:PRINT X;".- ";A$:X=X+1
100 GOTO 80
110 DATA EMPEZAR CON EQUIPO,SELVA,SEGUNDO
EDIFICIO,BARRACONES,JUNTO A KIO MARU Y PER
TOROVICH,METAL GEAR D,FRENTE A GREY FOX CON
TODO,BIG BOSS MUERTO,BIG BOOS MUERTO + TODO
EL ARMAMENTO,FIN
120 LOCATE 18,7+X:PRINT"ELIGE EL ARCHIVO -
PULSA RETURN PARA SALIR"
130 COLOR 15
140 N$=INKEY$:IF N$="" THEN 140
150 IF N$=CHR$(13) THEN CLS:END
160 A=VAL(N$)
170 IF A<1 OR A>X THEN 140
180 ON A GOSUB
200,210,220,230,240,260,250,270,280
190 GOTO 290
200 RESTORE 450:RETURN
210 RESTORE 460:RETURN
220 RESTORE 470:RETURN
230 RESTORE 480:RETURN
240 RESTORE 490:RETURN
250 RESTORE 500:RETURN
260 RESTORE 420:RETURN
270 RESTORE 400:RETURN
280 RESTORE 510:RETURN
290 READ A$:IF A$="*" THEN 300 ELSE POKE
60293!+I,VAL("&H"+A$):I=I+1:GOTO 290
300 RESTORE 410
310 READ A$:IF A$="*" THEN 320 ELSE POKE
60293!+I,VAL("&H"+A$):I=I+1:GOTO 310
320 FOR T=1 TO 141:POKE 60293!+I+T,&HE5:NEXT
330 CLS:LOCATE 15,2:PRINT"INTRODUCE UN DISCO
VIRGEN Y ELIGE OPCION"
340 FOR T=1 TO 3:LOCATE 25,3+T:PRINT T;".-
SNAKE ";T:NEXT
350 N$=INKEY$:IF N$="" THEN 350
360 IF N$<>"1" AND N$<>"2" AND N$<>"3" THEN
350
370 IF N$="1" THEN DSKO$ 0,26
380 IF N$="2" THEN DSKO$ 0,28
390 IF N$="3" THEN DSKO$ 0,30
400 DATA 11,0,70,50,1,6,9,4,6,2,FF,F8,4E,97,
29,B7,FB,FC,E6,4E,7E,3E,FD,54,0,44,5,83,2,1,
B9,20,9F,BF,FB,7B,FF,E0,80,0,0,0,7E,8,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,2,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,*
410 DATA 0,0,0,0,0,0,*
420 DATA 12,0,60,60,2,9,9,0,6,2,Bf,30,4E,97,
9,B7,7B,FD,E6,FE,7E,31,1,56,80,4,5,35,2,1,B8
,29,DB,BF,FF,FE,1,E0,EF,E7,ED,AF,80,F,0,0,60
,0,8,35,35,40,1,20,35,0,0,1,1,1,1,1,1,0,1,1,
0,1,1,0,1,0,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
1,4,4,4,35,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
430 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,*
440 '
450 DATA
0,0,80,8A,1,7,0,0,0,0,21,30,4E,97,9,
B7,7B,FD,E6,FE,7E,31,1,56,80,4,5,35,2,1,B8,2
9,DB,BF,FF,FE,1,E0,EF,E7,ED,AF,80,F,0,0,60,0
,8,35,35,40,1,20,35,0,0,1,1,1,1,1,1,0,1,1,0,
1,1,0,1,0,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,
4,4,4,35,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
460 DATA 7,0,BB,88,1,5,2,0,2,2,30,0,4E,97,64
,48,0,1,11,1,0,41,0,1C,DF,45,7C,FB,6A,21,C9,
92,4,9B,8A,40,0,C0,CE,7,44,2,0,5,20,0,0,0,6,
10,10,0,0,0,0,0,1,1,1,0,1,0,0,0,1,0,0,0,0,
0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,0,1,
12,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,*
470 DATA B,0,4C,50,3,7,3,0,3,2,B0,0,4E,97,
69,B8,0,1,11,1,0,41,0,3C,DC,45,7C,FB,62,1,C9
,A2,9C,9B,CA,50,0,C0,CE,7,45,2,8,7,46,50,0,0
,2,10,16,0,0,0,0,0,1,1,1,0,1,0,0,0,1,0,1,0
,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1
,1,12,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,*
480 DATA A,2E,2C,60,1,7,8,0,6,2,BE,20,4E,97
,69,B7,F3,FD,66,4E,60,41,1,14,0,45,5,B3,2,1,
B9,24,9F,BF,7A,78,1,E0,EF,E7,ED,8F,1,87,70,5
1,60,0,2,15,22,18,1,15,14,0,0,1,1,1,1,1,1,0,
1,1,0,1,1,0,0,0,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,1,1,0,
0,0,0,2,1,1,24,0,0,0,0,0,0,0,0,*
490 DATA 13,0,2C,60,2,7,8,0,6,2,BE,30,4E,97
,29,B7,FB,FF,E6,4E,78,41,1,55,0,45,5,B3,6,1,
B9,20,9F,BF,FA,78,1,E0,EF,E7,ED,8F,1,C7,83,0
,60,0,2,14,7,18,1,15,14,0,0,1,1,1,1,1,1,0,1,
1,0,1,1,0,0,0,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,1,1,1,0,
0,0,1,1,1,25,0,0,0,0,0,0,0,0,0,*
500 DATA 12,0,60,60,2,9,9,0,6,2,FF,38,4E,97
,9,B7,7B,FD,E6,FE,7E,31,1,56,80,4,5,35,2,1,B
8,29,DB,BF,FF,FE,1,E0,EF,E7,ED,AF,80,F,0,0,6
0,0,8,35,35,40,1,20,35,0,0,1,1,1,1,1,1,0,1,1
,0,1,1,0,1,0,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,1,4,4,4,35,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
510 DATA 11,0,70,50,1,6,9,4,6,2,FF,F8,4E,97,
29,B7,FB,FC,E6,4E,7E,31,1,56,80,4,5,35,2,1,B
8,29,DB,BF,FF,FE,1,E0,EF,E7,ED,AF,80,F,0,0,6
0,0,8,35,35,40,1,20,35,0,0,1,1,1,1,1,1,0,1,1
,0,1,1,0,1,0,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,1,4,4,4,35,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
520 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,*
530 CLS:LOCATE 25,10:PRINT"SITUACION GRABADA
EN DISCO":FOR G=1 TO 600:NEXT:RUN
```

## FRAY

```
10 KEY OFF
20 I=0
30 SCREEN 0:WIDTH 80:COLOR 1,1,1:CLS
40 A$=DSKI$(0,0)
50 LOCATE 32,0:PRINT"CARGADOR"
60 LOCATE 24,2:PRINT"FRAY IN MAGICAL ADVEN
TURE"
70 LOCATE 5,6:PRINT"1.- INICIO DEL JUEGO CON
TODOS LOS CETROS,ESCUDOS,COMIDA ..."
80 LOCATE 25,8:PRINT"2.- FINAL DEL JUEGO"
90 LOCATE 18,15:PRINT"ELIGE OPCION - PULSA
RETURN PARA SALIR"
100 COLOR 15
110 N$=INKEY$:IF N$="" THEN 110
120 IF N$=CHR$(13) THEN CLS:END
130 A=VAL(N$)
140 IF A<1 OR A>2 THEN 110
150 FOR X=0 TO 511:POKE 60293!+X,0:NEXT
160 ON A GOSUB 170,190
170 RESTORE 210
180 READ A$:IF A$="*" THEN 250 ELSE POKE
60293!+I,VAL("&H"+A$):I=I+1:GOTO 180
190 RESTORE 230
```

# Trucos y Pokes

```
200 READ A$:IF A$="*" THEN 250 ELSE POKE
60293!+I,VAL("&H"+A$):I=I+1:GOTO 200
210 DATA 6E,2F,6E,2F,2,1,0,90,D6,91,40,2C,E0
,B0,0,0,C8,42,0,2,0,1,80,2,0,8,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,1,0,0,0,1A,4,1,C,80,3,FF,FF,0,0,B7,
29,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
220 DATA 0,0,0,0,2B,0,27,0,0,0,E9,0,5,5,0,8A
,22,0,0,0,0,0,0,0,2,*
230 DATA 61,3A,61,3A,3,1,0,90,65,91,40,2C,5C
,AC,0,0,C8,42,0,2,0,0,80,23,0,8,0,0,0,0,4,82
,0,0,0,0,0,1,0,0,0,DC,0,1,C,80,2,FF,F,0,0,A5
,29,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,2,0,4,0,1,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
240 DATA 0,0,0,0,0,17,0,29,0,0,0,0,0,38,3,3,
FF,FF,77,91,1,1,1,1,1,F,EF,4,B4,4,7,17,3A,0,
7F,FF,26,0,0,3,6,0,0,5,*
250 CLS:LOCATE 10,10:PRINT"INTRODUCE UN DIS
CO VIRGEN Y PULSA UNA TECLA"
260 IF INKEY$="" THEN 260
270 IF A=1 THEN DSKO$ 0,1400
280 IF A=2 THEN DSKO$ 0,1402
290 FOR X=0 TO 503:POKE 60293!+I,&HE5: NEXT
:POKE 60797!,&H46:POKE 60798!,&H52:POKE
60799!,&H41:POKE 60800!,&H59:POKE 60801!
,&H2D:POKE 60802!,&H49:POKE 60803!,&HE5::PO
KE 60804!,&HE5
300 DSKO$ 0,1401:DSKO$ 0,1403
310 GOTO 10
```

## NOSH

Las claves para este juego de ANMA son:

LEVEL 2: NOFUSS
LEVEL 3: WARMTH
LEVEL 4: NEEDLE
LEVEL 5: PEBBLE

## GALAGA

Aquí van unas cuantas claves para este juego, muy antiguo ya, que se deben introducir durante la demo del juego. (Por ejemplo, para la primera clave, pulsaremos [7] y, con esta tecla pulsada, presionaremos [5] y, mateniendo las dos teclas pulsadas, pulsaremos la barra. Las demás se intruducen de la misma forma)

LEVEL 4: [7] [5]
LEVEL 7 [0] [1] [7]
LEVEL 10: [5] [3] [1]

## SEA SARDINE

Para terminar con el primer enemigo (que son cuatro bolas que se sitúan alrededor de nuestra nave), nos situaremos en la parte derecha y abajo de la pantalla. Desde allí soltaremos diagonalmente el OPTION (pulsando GRAPH) de manera que dirija sus disparos hacia la derecha. Entonces subiremos un poco para que la bola de abajo se vea, momento en el que los disparos del OPTION le den y, repitiendo esto, se destruirá. Para las otras bolas se hace de forma similar.

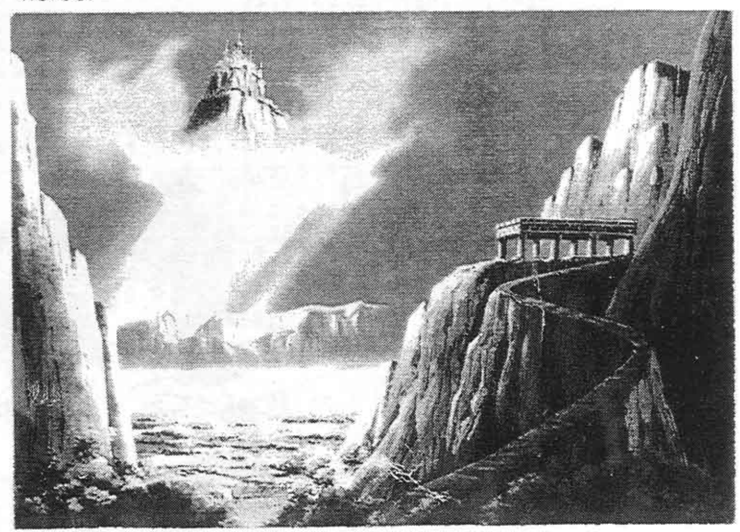
En este juego hay posibilidad de introducir un PASSWORD (Aunque en algunas versiones, como la que yo tengo, en el password no se pueden poner números, por lo que es imposible introducirlo. Sin embargo, creo que hay una versión del juego que no tiene este problema. La clave que conseguí es:

LG00 01G6
8G76 G0SE

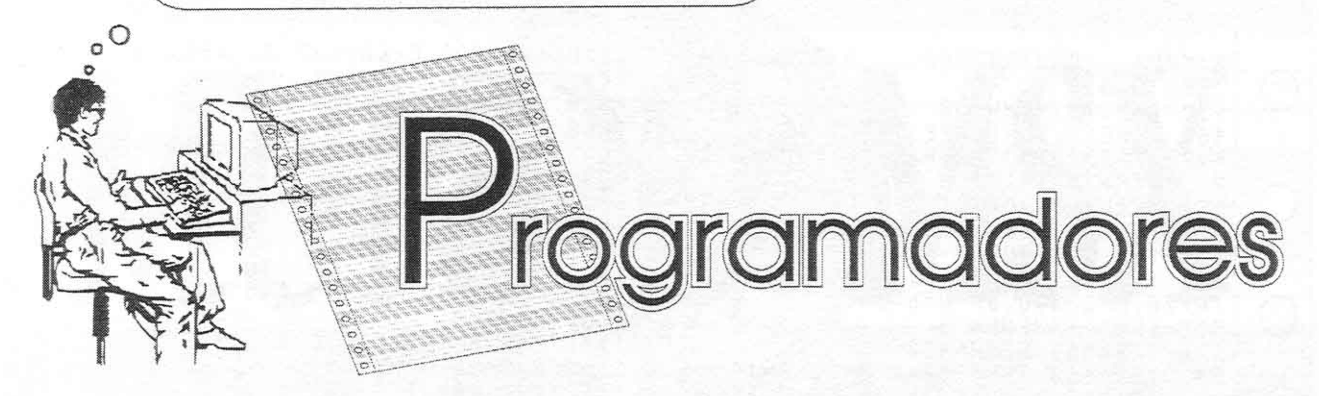
(Cuando la dan, pone el mensaje SIDE 2 CLEAR)

## XAK, The Tower of Gazzel

Desde Porto do Son, (La Coruña), nuestro amigo Juan Modesto del Río nos envía nuevos trucos para Xak, The Tower of Gazzel. Ha descubierto dos menús secretos más en este juego, situados a la entrada de la torre. A la izquierda, más cerca del puente levadizo, un menú nos permite enfrentarnos a cualquier monstruo (poco útil, si tenemos en cuenta que el BOSS MODE hace lo mismo, aunque regresando a la situación primitiva), y a la derecha, también más cerca del puente levadizo, nos encontraremos con un test gráfico en el que veremos las caras de nuestros compañeros.



```
10 FOR A=1 TO 10:READ SECCION$:PRINT SECCIONS:NEXT A
20 DATA Editorial, Como Terminar, Así Funciona
30 DATA Mundo Musical, Programadores, Trucos y Pokes
40 DATA Peripecias, Opinión, Noticias, Compro/Vendo
```




Este programa realizado por Angel Tarela os servirá para escribir direcciones de compañías japonesas. Debido a que no existía ningún programa que realizara esta tarea (ya que ningún procesador de textos tiene caracteres japoneses) ha realizado este programa. El programa sólo es válido para poseedores de un MSX2+ o un Turbo R, ya que utiliza el comando PUT KANJI. Muestra 4 tipos de paneles diferentes a escoger: Kana, Hiragana, Europeo y algunos símbolos. El programa está realizado en SCREEN6 para poder ser pasado con el Dinamic Publisher por impresora .Para ello con la opción GRABAR (1) el texto se grabará en formato COPY con la extensión .STP. Si no posees el Dinamic Publisher puedes modificar la opción de GRABAR, grabándolo por ejemplo en formato BSAVE u otros.

## IMPRESIÓN DE CARACTERES JAPONESES

```
1 '              Club HNOSTAR
2 '          Apdo. de Correos 168
3 '     15080 SANTIAGO DE COMPOSTELA
4 '                LA CORU/A
5 '          Tel.(981) 80 72 93
6 '
7 '
8 '              Angel Tarela
9 '              28/SEPT/1992
10 '
20 COLOR 15,1,1
30 SCREEN6:SETPAGE2,2:CLS:SETPAGE2
,2:LINE(10,90)-(500,195),2,B:COLOR=
(3,7,7,6)
40 OPEN "grp:" AS #1:PRESET(0,200):
PRINT #1,"RET:RETURN  BS:BORRAR
CLS:BORRA PANTALLA   ESC:IDIOMA
1:GRABAR
50 COLOR 15,1,1:H=10:N=92
60 GOSUB  110
70 GOTO 310
80 '
90 ' -- K A N A   (KATAKANA) ----
100 '
110 A=0:LINE(0,0)-(500,85),0,BF:FOR
B=&H2521 TO &H2538
120 A=A+20
130 PUT KANJI(A,10),B,3
140 NEXT B
150 A=0
160 FOR B=&H2539 TO &H2550
170 A=A+20
180 PUT KANJI(A,30),B,3
190 NEXT B
200 A=0
210 FOR B=&H2551 TO &H2568
220 A=A+20
230 PUT KANJI(A,50),B,3
240 NEXT B
250 A=0
260 FOR B=&H2569 TO &H2576
270 A=A+20
280 PUT KANJI(A,70),B,3
290 NEXT B
300 RETURN
310 X=99:Y=48:R=10:R10=130
320 D=STICK(0)
330 IFY>68THENY=8
340 IF D=1 THEN Y=Y-20
341 IF INKEY$=CHR$(11)THENLINE(11,9
1)-(499 ,194),0,BF:H=10:N=92
350 IF D=5 THEN Y=Y+20
360 IF D=5 AND Y=88 THEN Y=8
370 IFINKEY$=CHR$(27)THENPRESET(0,2
00):PRINT#1,"IDIOMA:     A)EUROPEOS
B)KANA    C)HIRAGANA     D)SIMBOLOS
":GOTO 570
371 IF INKEY$=CHR$(11)THENLINE(11,9
1)-(499,194),0,BF:H=10:N=92
380 IF D=3 THEN X=X+20
381 IFINKEY$="1"THENSETPAGE2,2:GOSU
B1400
390 LINE(X,Y)-(X+20,Y+20),1,B
400 IF D=7 THEN X=X-20
410 IFY>68THENY=8
420 IFY<8THENY=68
430 IFX>479THENX=19
440 IFX<19THENX=479
445 IFINKEY$=CHR$(27)THENPRESET(0,2
00):PRINT#1,"IDIOMA:     A)EUROPEOS
```

```
B)KANA    C)HIRAGANA     D)SIMBOLOS
":GOTO 570
450 IFH<10THENH=10
460 LINE(X,Y)-(X+20,Y+20),15,B
470 IFSTRIG(0)THENH=H+20:COPY(X+1,
Y+1)-(X+19,Y+19),2 TO (H,N),2
480 IFINKEY$=CHR$(13)ANDN<172THENN=
N+20:H=10:BEEP:LINE(H+25,N+5)-(H+3
0,N+10),2,BF:BEEP
490 IFINKEY$=CHR$(8)THENLINE(H,N)-
(H+20,N+20),0,BF:H=H-20
500 IFH<10THENH=10
510 IFH>460THENH=450
520 IFR>460 THENR10=R10+20:R=10
530 IFINKEY$=CHR$(27)THENPRESET(0,
200):PRINT#1,"IDIOMA:      A)EUROPEOS
B)KANA    C)HIRAGANA     D)SIMBOLOS
":GOTO 570
540 IFINKEY$="1"THENSETPAGE2,2:GOSU
B1400
550 LINE(X,Y)-(X+20,Y+20),1,B
560 GOTO 320
570 A$=INPUT$(1)
580 IF A$="a"OR A$="A"THENGOSUB650
590 IF A$="B"OR A$="b"THENGOSUB110
595 IF A$="C"OR A$="c"THENGOSUB1310
600 IF A$="D"OR A$="d"THENGOSUB860
610 PRESET(0,200):PRINT#1,"RET:RETU
RN  BS:BORRAR  CLS:BORRA PANTALLA
ESC:IDIOMA   1:GRABAR":GOTO 320
620 '
630 '---    E U R O P E O  ---
640 '
650 LINE(0,0)-(512,85),0,BF:A=0:FOR
B=&H2330 TO &H2339
660 A=A+20
670 PUT KANJI(A,10),B,3
680 NEXT B
690 FOR B=&H2341 TO &H234E
700 A=A+20
710 PUT KANJI(A,10),B,3
720 NEXT B
730 A=0:FOR B=&H234E TO &H235A
740 A=A+20
750 PUT KANJI(A,30),B,3
760 NEXT B
770 FOR B=&H2361 TO &H236B
780 A=A+20
790 PUT KANJI(A,30),B,3
800 NEXT B
810 A=0:FOR B=&H236C TO &H237A
820 A=A+20
830 PUT KANJI(A,50),B,3
840 NEXT B
850 RETURN
860 '
870 '--- S I M B O L O S --
880 '
890 A=0:LINE(0,0)-(510,85),
0,BF:FOR B=&H2248 TO &H2249
900 A=A+20
910 PUT KANJI(A,10),B,3
920 NEXT B
930 FOR B=&H216F TO &H2175
940 A=A+20
950 PUT KANJI(A,10),B,3
960 NEXT B
970 FOR B=&H225D TO &H226A
980 A=A+20
990 PUT KANJI(A,10),B,3
1000 NEXT B
1010 A=A+20:PUT KANJI(A,10
),&H315F,3
1020 A=0:FOR B=&H2122 TO &H2139
1030 A=A+20
1040 PUT KANJI(A,30),B,3
1050 NEXT B
1060 A=0:FOR B=&H213A TO &H213F
1070 A=A+20
1080 PUT KANJI(A,50),B,3
1090 NEXT B
1100 FOR B=&H2154 TO &H2159
1110 A=A+20
1120 PUT KANJI(A,50),B,3
1130 NEXT B
1140 FOR B=&H215C TO &H215D
1150 A=A+20
1160 PUT KANJI(A,50),B,3
1170 NEXT B
1180 FOR B=&H2231 TO &H223A
1190 A=A+20
1200 PUT KANJI(A,50),B,3
1210 NEXT B
1220 A=0:FOR B=&H222E TO &H222F
1230 A=A+20
1240 PUT KANJI(A,70),B,3
1250 NEXT B
1260 A=A+20:PUTKANJI(A,70),&H2228,3
1270 A=A+20:PUTKANJI(A,70),&H2229,3
1280 A=A+20:PUTKANJI(A,70),&H2246,3
1290 A=A+20:PUTKANJI(A,70),&H2230,3
1300 RETURN
1310 '
1320 '-- H I R A G A N A ---
1325 '
1330 LINE(0,0)-(512,85),0,BF:A=0:
FOR B=&H2421 TO &H2473
1340 A=A+20
1341 IF A=500THENA=20:MM=MM+20
1350 PUT KANJI(A,MM+10),B,3
1360 NEXT B
1370 RETURN
1390 '
1400 '
1410 '---  G R A B A R   ---
1420 '
1430 KEYOFF:INPUT"NOMBRE: (max.8
caracteres)";A$
1440 SCREEN6:SETPAGE2,2
1450 COPY(1[illegible],91)-(495,194),2 TO
A$+".STR"
1460 RETURN
```

*Pantalla del programa donde se pueden ver los caracteres japoneses.*

# MUNDO MSX

Con esta nueva sección se intentará atender mejor a los usuarios de la primera generación, ya que a raiz de dejar, las compañías nacionales y extranjeras, de hacer conversiones para el MSX, los usuarios de la primera generación han entrado en una especie de "estancamiento" por así decirlo. La verdad es que la mayoría de juegos que se publicaban eran nefastos, pero por lo menos los había. Desde aquí animo a los usuarios de estos ordenadores que se pasen a alguna generación superior, ahora mismo hay buenas ofertas para conseguir un MSX2 y os aseguro que no os defraudará; no os creáis que os vais a encontrar con caracteres kanji en todos los juegos, y juegos difíciles e injugables. Os aseguro que hay juegos sin complicaciones de sobra, y los seguirá habiendo, cosa que podréis observar si le echáis un vistazo a los comentarios de los nuevos juegos que se hacen para la norma MSX. La decisión está en vosotros, pero bueno, mientras haya usuarios de la primera generación, desde esta sección se comentarán juegos exclusivos de vuestro sistema, y además se os informará de las novedades que traen de vez en cuando para el MSX.

No os puedo decir con seguridad las producciones en Japón para este ordenador, pero a veces se "rescatan" cartuchos MSX con algunos años de antigüedad que nunca habían entrado en nuestro país. También aquí hay bastantes cartuchos desde hace algún tiempo y que nadie ha comentado, bueno, pues desde aquí se comentarán para vosotros.

Espero que os haya gustado la idea, pero vayamos sin más preámbulos a conocer los primeros comentarios y noticias para esta sección.

Ha llegado a nuestras manos una cartucho llamado MITSUME GA TOORU de Natsume Corp. El juego data del año 89 y se trata de una videoaventura, con unas buenas dosis de arcade en la que encarnamos a un muchacho de tres ojos al que deberemos ayudar a superar varios niveles. En próximos números se os comentará más detalladamente.

Martos está preparando una recopilación de cartuchos de 16 y 32K. Al parecer son unos 200 juegos aproximadamente, y naturalmente la colección tendrá 5 ó 6 discos de doble densidad. Ahora mismo ignoro si funcionará en los MSX de esta sección, se os informará con más detalle en el próximo número.

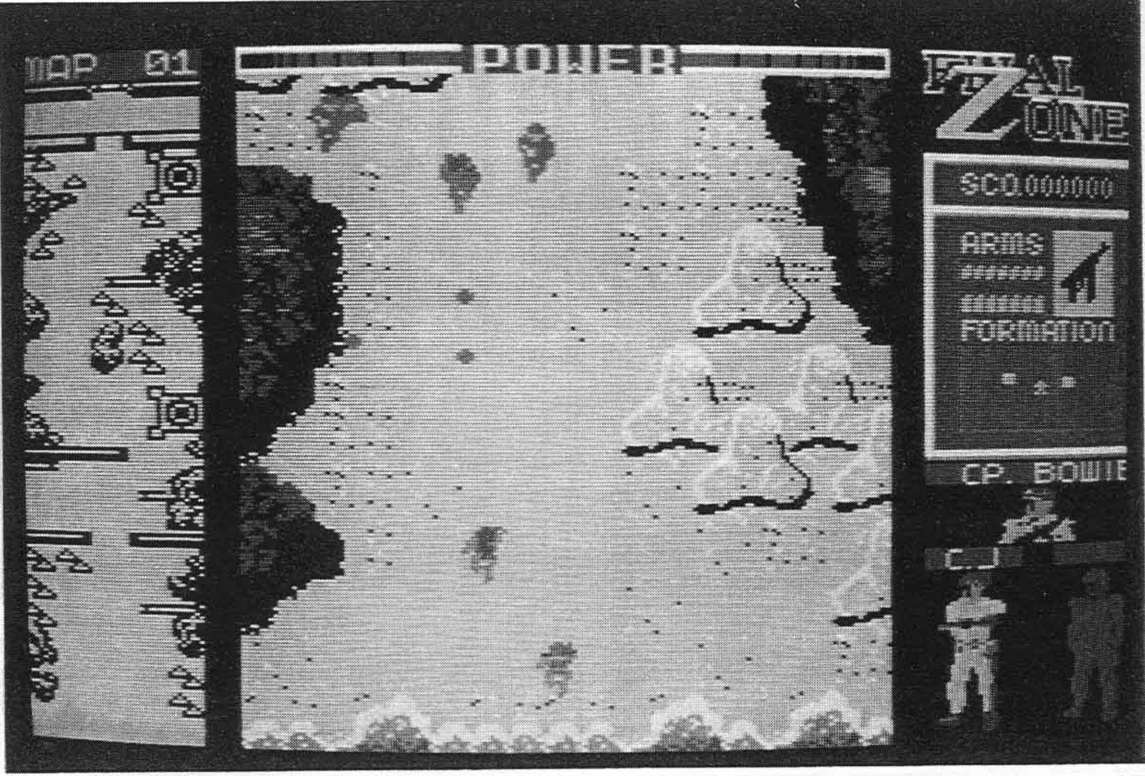
Konami ha sacado otra recopilación de todos sus cartuchos de 16 y 32K en disco. De nuevo ignoro si funcionará en los MSX de primera generación. En cuanto sepamos más se os informará inmediatamente.

Ahora paso a comentaros el juego de este número. Comentaremos uno cada vez, aunque si disponemos de más juegos serán más los programas comentados

## FINAL ZONE -Wolf

**Compañía:** TELENET
**Formato:** Cartucho 1Mb
**Música:** PSG
**Tipo:** ARCADE/ESTRATEGIA

Este cartucho lo compré en Mail Soft, cuando traían cartuchos para nuestro sistema. Allí compré varias rarezas, y esta es una de ellas, ya que tenían varios cartuchos totalmente desconocidos, y yo me hice con algunos, ¿os suena SKYGALDO? Eran cartuchos de los que no tenían muchos ejemplares, y a veces sólo había uno. No los vendían por correo y no estaban en sus catálogos. Te-



nías que ir a la tienda y comprarlos. Había cosas realmente interesantes. Normalmente los usuarios compraban cosas conocidas como los Némesis. Estos cartuchos tan raros y de los que nunca habían oído hablar no los compraban, siempre que iba estaban los mismos, no los vendían. Quizás les quede algo, así que me acercaré un día de estos para comprobarlo. Pero voy ya a comentaros el Final Zone.

Se trata de un juego que combina el arcade con un poco de estrategia. Cinco soldados son elegidos para realizar una misión que les llevará por campamentos militares, presas, bosques, bases,... una buena variedad de escenarios.

En la presentación se nos informa de nuestra misión y luego se nos presenta a los componentes del comando, cada uno con su ficha técnica y datos personales. Luego saldrá el equipo de programación del juego. Un dato: el juego funciona con kanji ROM, si no disponéis de ella las fases que salen a lo largo del juego saldrán confusas, si bien es un detalle sin mucha importacia ya que aunque dispongamos de kanji ROM al salir todo en japonés no nos enteraríamos de nada.

Al pulsar la barra de espacio para jugar los cinco soldados intercambian sus opiniones sobre la misión que van a realizar. Cada vez que acabes una fase sucederá esto, aunque puedes acelerar el proceso pulsando RETURN. Posteriormente eliges a tres de los cinco soldados para la misión y comienzas a jugar. El juego se trata de ir avanzando a través de los distintos niveles, sorteando los innumerables enemigos y obstáculos, hasta llegar al enemigo final y abartirlo para pasar a la fase siguiente. Avanzamos en scroll vertical y en el escenario podemos encontrar, en sitios no visibles, energía, armas, munición y objetos necesarios para terminar la misión. Sobre todo trata de localizar una llave que hará que pasemos a una fase oculta, imprescindible para acabar con buen final.

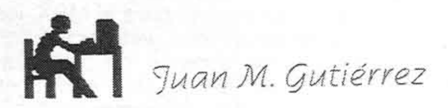
Durante el juego podemos variar la formación de los tres soldados pulsando las teclas SHIFT y SPACE, de este modo podremos elegir la formación que nos convenga en cada combate. En las fases suele haber dos tipos de enemigos, los comunes, que son abatidos de un disparo, y otros más resistentes, muy peligrosos, que llevan un bazooka y necesitan de tres a cuatro disparos para caer.

Los enemigos finales son todo tipo de carros de combate y tanquetas. Aquí deberás elegir bien la formación, es muy importante.

La dificultad del juego no es muy grande y puede acabarse, y es bastante adictivo y fácil de manejar. En la pantalla puede observarse la información necesaria para ayudarnos en la misión, a la derecha de la pantalla se nos muestra el tipo de formación que hemos elegido, junto con el muestrario de armas y municiones. Arriba del texto está está el indicador de energía, y a la izquierda hay un mapa de la fase donde nos encontramos, indicándonos en todo momento nuestra posición.

En cuanto a los gráficos y color del juego so normales, cumplen su cometido, eso sí, las melodías del Final Zone son bastante buenas, y como ya he dicho, bastante adictivo y fácil de jugar.

Esto es todo por el momento, en el próximo número se os informará de todo lo que acontezca en el MSX de primera generación. Hasta la próxima.




# Y ADEMÁS...

## COLOSSUS IV CHESS

Colossus IV Chess tiene en su haber el ser considerado por los aficcionados al ajedrez como el mejor programa existente para este juego de entre los muchos que actualmente existen, al menos en lo que se refiere a ordenadores de 8 bits, y la versión MSX ratifica plenamente la fama que acompaña al programa, tanto por la capacidad del juego en sí, que es realmente buena, como por las múltiples opciones que el programa ofrece, y que por una vez se corresponden completamente con las indicadas en el manual.

Al cargar el juego podemos elegir entre el teclado (cursores), Joystick pulsando SHIFT+J o bien la típica notación algebraica. Pulsando SHIFT+T podemos elegir entre los distintos tipos de juego, en el tipo 1 podemos jugar con las mismas reglas que en un torneo de ajedrez, en el tipo 2 podemos introducir un promedio de tiempo para que el ordenador "piense" cada jugada, en el tipo 3 tanto el ordenador como el jugador tienen que atenerse a un límite de tiempo para cada movimiento, en el tipo 4 el ordenador empleará el mismo tiempo que empleemos nosotros en mover, es decir, que si tardamos 30 segundos en hacer el movimiento el ordenador empleará la misma cantidad de tiempo en mover; el tipo 5 es de tiempo infinito por lo que el ordenador se lo "pensará" mucho antes de cada movimiento, siendo este nivel muy útil en las partidas de ajedrez por carta; y por último el tipo 6 se aplica para la resolución de problemas como mate en x número de jugadas.

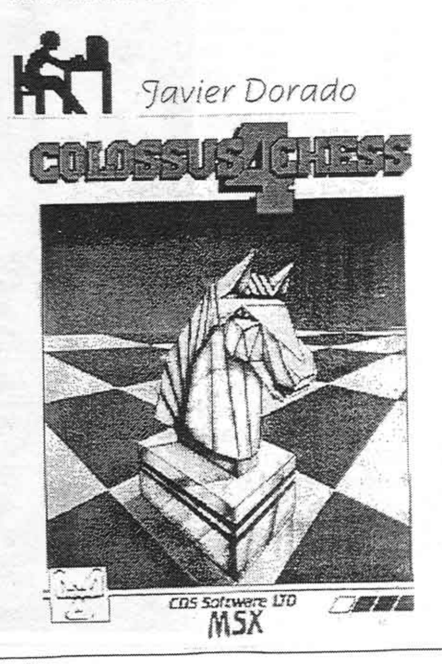
Si la jugada que el ordenador realiza no nos convence, podemos pulsar SHIFT+U y el ordenador utilizará una jugada alternativa. Esta posibilidad nos permite, por ejemplo, seleccionar una apertura de entre las varias que el ordenador guarda en su memoria. Con la opción Parámetros de cantidad podemos decidir si el ordenador debe buscar en su libro de aperturas para jugar, si lo hacemos así podremos practicar distintas aperturas e incluso introducir alguna variante en ellas. Con esta opción también podemos indicar al ordenador que intente predecir nuestra linea de juego, tansformándose así en un adversario aún más poderoso. También existe la opción Dimensiones en la que podemos optar entre 2 y 3 dimensiones.

Otras opciones son:

SHIFT+N: nueva partida.
SHIFT+O: cambiar la orientación del tablero.
SHIFT+P: jugar contra sí mismo.
SHIFT+R: repetición de las jugadas.
SHIFT+C: cambio de colores de las piezas y el tablero (sólo en 2 dimensiones).
SHIFT+B: retroceder una jugada.
SHIFT+F: avanzar una jugada.
SHIFT+D: cargar o salvar partidas en cinta o diskette.
SHIFT+I: jugar sin ver las piezas (de memoria).

Además de éstas el juego tiene otras opciones como eleminar determinadas piezas durante una partida, planteamiento de problemas de ajedrez, número de jugadas y tiempo transcurrido para cada jugador. Una de las más interesantes consiste en ver, pulsando la barra espacidadora, como el ordenador piensa su próxima jugada y analiza nuestra posible respuesta.

Como curiosidad en el manual se nos suministra una lista de programas de ajedrez con lo que Colossus ha competido y derrotado. Para concluir este comentario sólo puedo decir que Colossus IV Chess ofrece los mejores gráficos, el mejor nivel de juego y un número de opciones tan grande y variado que garantiza plenamente la vigencia del juego durante muchos años.



# NOVEDADES DEL JAPON

Tras una obligada ausencia por motivos de trabajo y tiempo vuelvo a encargarme de este apartado de la revista.

Ante todo pido disculpas a la gente que dejé colgada por mi retirada temporal, pero bueno, ahora que he podido hacer un hueco en mis obligaciones por fín puedo ocuparme de esta sección e informaros de los últimos juegos japoneses (y no japoneses) que circulan por ahí.

En este número encontraréis gran variedad de juegos, en los que hay de todo: RPG, arcade, habilidad, seguro que los hay para todos los gustos.

## SEA SARDINE

**Compañía:** ASCII Corporation
**Formato:** Disco (1DD)
**Música:** FM PAC
**Tipo:** ARCADE
**Sistema:** MSX2/2+

Todos conocéis la compañía ASCII, creadora de lenguajes y famosos juegos como lo es 1942. Ahora vuelve a atacar con SEA SARDINE, un fastástico arcade -lo mejor que he visto últimamente-, sólo comparable con programas como LAYDOCK 2 o SPACE MANBOW. Se trata de un arcade en scroll horizontal pixel a pixel (ignoro como se verá en un MSX2 normal), con una definición increíble. Los gráficos y colorido te dejan boquiabierto en cuanto cargas el juego, igual sucede con la música, rítmica y muy bien elaborada. El movimiento de las distintas naves enemigas como la tuya está muy bien hecho, con gran variedad de movimientos.

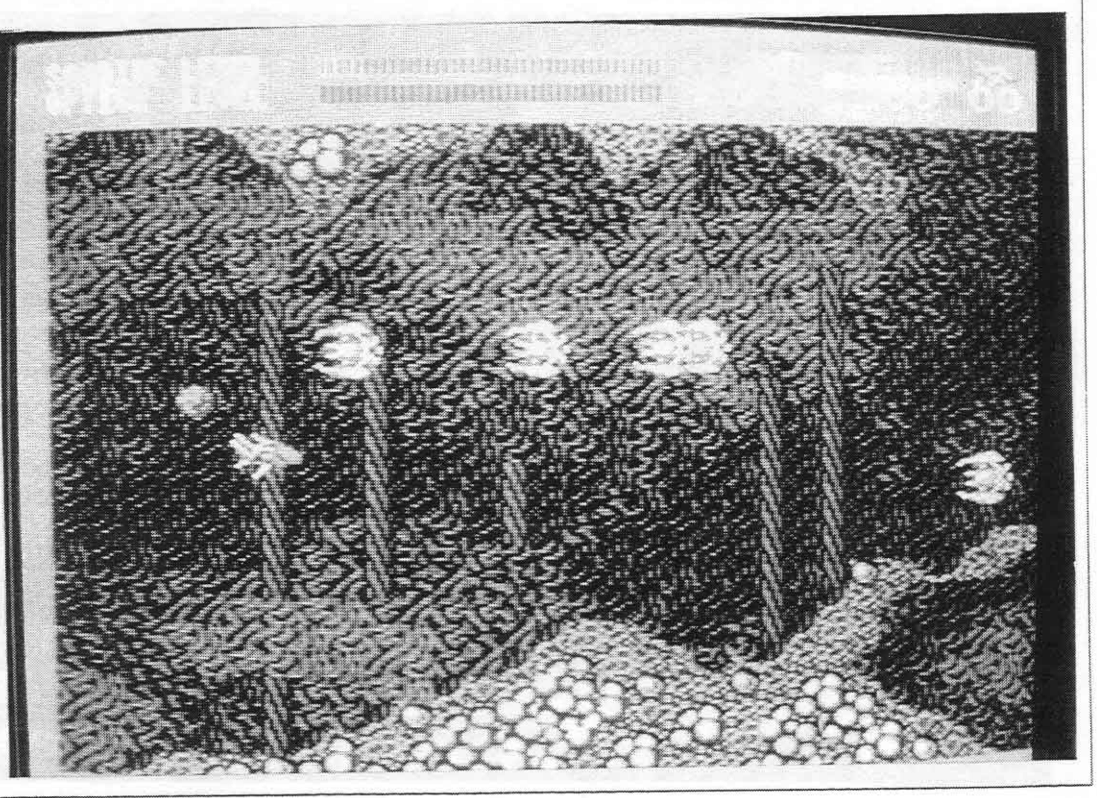
En cuanto al desarrollo del juego es muy simple y se basa en programas del mismo tipo: hemos de superar varios niveles llenos de enemigos, con enemigos de fase incluídos, que por cierto, en SEA SARDINE hay dos enemigos finales por fase, uno en la mitad de la fase y otro, claro está, al final. Os he de advertir que la dificultad del juego es extrema, por lo que al principio os será muy difícil superar los primeros niveles. Es imprescindible controlar pronto el movimiento de tu OPTION, ya que es la única ayuda que tienes, y sacarle el máximo partido a sus múltiples movimientos, ya que puedes situarlo en cualquier lado alrededor de tu nave, e incluso puedes lanzarla, haciéndola rebotar por los límies de la pantalla y así exterminar enemigos de situación peligrosa. En cuanto practiques varias veces y domines bien tu OPTION saldrás con menos dificultades de las situaciones más difíciles. Otra cosa más, cuantos más enemigos vayas abatiendo mayor será el poder de tu disparo.

Como veréis en los siguientes comentarios el panorama en cuanto a juegos se refiere está cambiando un poco, hay más variedad de y los RPG aparecen cada vez menos. Es una recha de la que sin duda sacaremos provecho, sigue leyendo y te convencerás.

## MAGNAR

**Compañía:** PARALLAX
**Formato:** Disco (3)
**Música:** FM PAC
**Tipo:** ARCADE
**Sistema:** MSX2/2+

Aquí tenemos un nuevo juego holandés de la conocida PARALLAX, parece que los programadores de ese país se toman muy en serio el asunto, sus últimas creaciones están cuidadadas al máximo. Esta avalancha de juegos holandeses nada tienen que ver con los antiguos Rad-X8 ó el Redlights. Son verdaderamente un alarde de programación y buen hacer, han mejorado mucho desde entonces, y de entre estos nuevos juegos yo destaco al que nos ocupa



en esta ocasión: MAGNAR.

Sin duda recordaréis Vectron, pues MAGNAR viene a ser su segunda parte, ya que el planteamiento es el mismo: debemos movernos por unas pantallas con nuestra nave recogiendo armas, eleminando enemigos ... Quien se acuerde del Vectron ya sabe con que va a encontrarse, eso sí, ni punto de comparación; MAGNAR supera en todos los sentidos al Vectron. Pero pasemos ya a descubrir los secretos de este juego.

## PRESENTACION

Con unos buenos gráficos y notable música, en la demo se nos cuenta que debemos realizar unas misiones que se nos han encomendado. Llegamos a la base espacial y allí recibimos las órdenes necesarias para cumplir nuestras acciones, todo ello con algunas animaciones y algunas que otra digitalización. Tras pasar todo esto accederemos al menú del juego que consta de los siguientes apartados:

**START GAME:** Como todo el mundo sabe, comenzar el juego.

**OPTIONS:** Al seleccionar este apartado accederemos a un submenú en el cual podremos activar o no la música y los efectos sonoros, también podremos elegir entre los modos NTSC y PAL de la pantalla.

**LOAD OLD GAME:** Recuperar una partida grabada.

**MAKE USER DISK:** Para formatear un disco con el fin de salvar las partidas en él.

**STORY DEMO:** Volver a ver la demo del juego.

## EL JUEGO

Tras seleccionar START GAME accederemos al menú de misiones, que son ocho, aunque a las tres últimas no tendremos acceso hasta que cumplamos las cinco primeras.

Todas las misiones tienen un igual planteamiento: con perspectiva "de pájaro" deberemos ir por un laberinto de pantallas liquidando enemigos y cumpliendo con las acciones que corresponden a la misión que hemos elegido. Durante el juego hay unos puntos de información sobre lo que hay que hacer en el nivel en cuestión, que, al estar en inglés es perfectamente comprensible y ayuda mucho al jugador, por una vez olvidaros de los caracteres kanji. Los enemigos los hay distintos en cada fase, y algunos de ellos con una secuencia de animación asombrosa. Podemos seleccionar varias armas, usar teletransportadores y recoger de los enemigos varios objetos, como son energía, vidas (contamos con cinco al principio), munición, veneno que hará que se altere la dirección de nuestra nave y un objeto que hará que los enemigos que hay en esa pantalla revienten.

En el nivel inferior de la pantalla podremos ver las vidas que tenemos, una barra con nuestro nivel de energía, el número de proyectiles y la puntuación.

Las teclas que hacen funcionar el juego son: cursores y SPACE para movernos y disparar, ESC para pausar el juego, y con las teclas de función:

**F1:** se divide en tres apartados WEAPONS, que son las armas que poseemos; al principio están TWIN LASER y NORMAL GUN. EQUIPMENT aquí podremos ver los objetos que recogemos durante el juego; al principio llevaremos 6 Energi Tank, que nos permitirá recuperar la energía pulsando SHIFT, a lo largo del juego podremos encontrar más. SYSTEM, al elegir éste podremos activar y desactivar la música y los efectos sonoros.

**F2:** accedemos al apartado WEAPONS directamente.

**F3:** aquí vemos el equipo.

**F4:** el menú SYSTEM se visualiza en pantalla.

**F5:** número total de vidas que nos quedan.

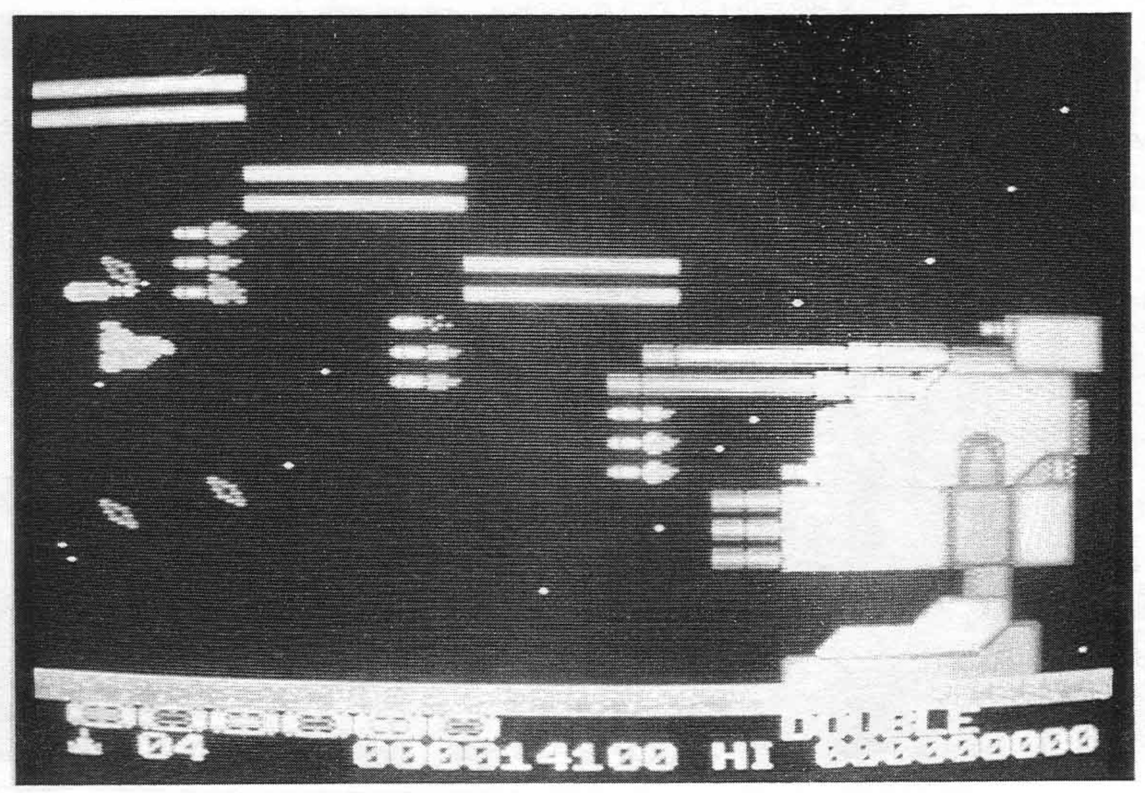
Bueno, pues ya lo que me queda es comentar los aspectos técnicos del MAGNAR. El juego cumple en todos sus aspectos: los gráficos están francamente bien cuidados, las pantallas están llenas de detalles y colorido, que tengan cuidado los japoneses... tienen buena competencia. Respecto a la música FM PAC es variada y bien compuesta, con bastantes canales simultáneos. Las misiones son bien distintas entre sí, de pronto estás en una estación polar como en una base espacial. Un último consejo, haceros un mapa de cada misión del juego, porque ...bfff. No lo dejes de buscar.

## HARADIUS

**Compañía:** IMPACT SOFT
**Formato:** Disco (1)
**Música:** FM PAC
**Tipo:** Arcade
**Sistema:** MSX2

Haradius es un arcade de la desconocida IMPACT SOFT, tratándose de un masacramarcianos en sroll horizontal. En este programa se copian algunas cosas de los arcades de KONAMI, ¡incluso sus músicas!, aún así no deja de ser entretenido. Vamos con él.

Nada más introducir el disco se carga el menú del juego (carece de presentación) en el cual podemos emepzar a jugar u optar por ver las instrucciones (en kanji...). Como ya he dicho, es el típico arcade en scroll horizontal en el que deberás ir masacrando todo bicho viviente. Algunos de éstos, al morir, dejan una cápsula de energía, para que, cogiendo un número determinado de ellas, podamos activar las armas complementarias, las cuales son idénticas a juegos como Némesis 2 o Salamander (missile, option, laser,...), como he explicado antes, Haradius de una copia de los arcades de Konami pero de calidad bastante inferior, pero aún así es entretenido y puede darte unos ratos de diversión, ya que






## NIKO 2

**Compañía:** WOLFTEAM
**Formato:** DISCO (1DD)
**Música:** FM PAC
**Tipo:** JUEGO HABILIDAD
**Sistema:** MSX2

Aquí tenemos un nuevo juego de la conocida WOLFTEAM, conocida por sus famosos juegos (saga ARCUS, MID GARTS,...)

Esta vez, cambiando totalmente de estilo y dejando a un lado los RPG, ha sacado un juego de habilidad bastante notable, bastante entretenido y sin demasiadas dificultades, vamos a por él.

Al insertar el disco y cargarse el programa aparece ante nosotros un menú que consta de los siguientes apartados:

**PLAY MODE:** empezar una partida en modo normal.

**PLAY VS MODE:** aquí tendremos la oportunidad de echar una partida con un compañero.

**CONTINUE:** nos permite continuar la partida.

**CONFIGURATION:** Aquí hay un submenú donde podremos deleitarnos escuchando las distintas músicas y sonidos de los que dispone el juego, si poseéis un MSX2+ o el cartucho FM PAC ya sabéis lo que os espera. La banda sonora de los juegos de la WOLFTEAM es simplemente alucinante, vale la pena escuchar cada una de las músicas que componen el juego.

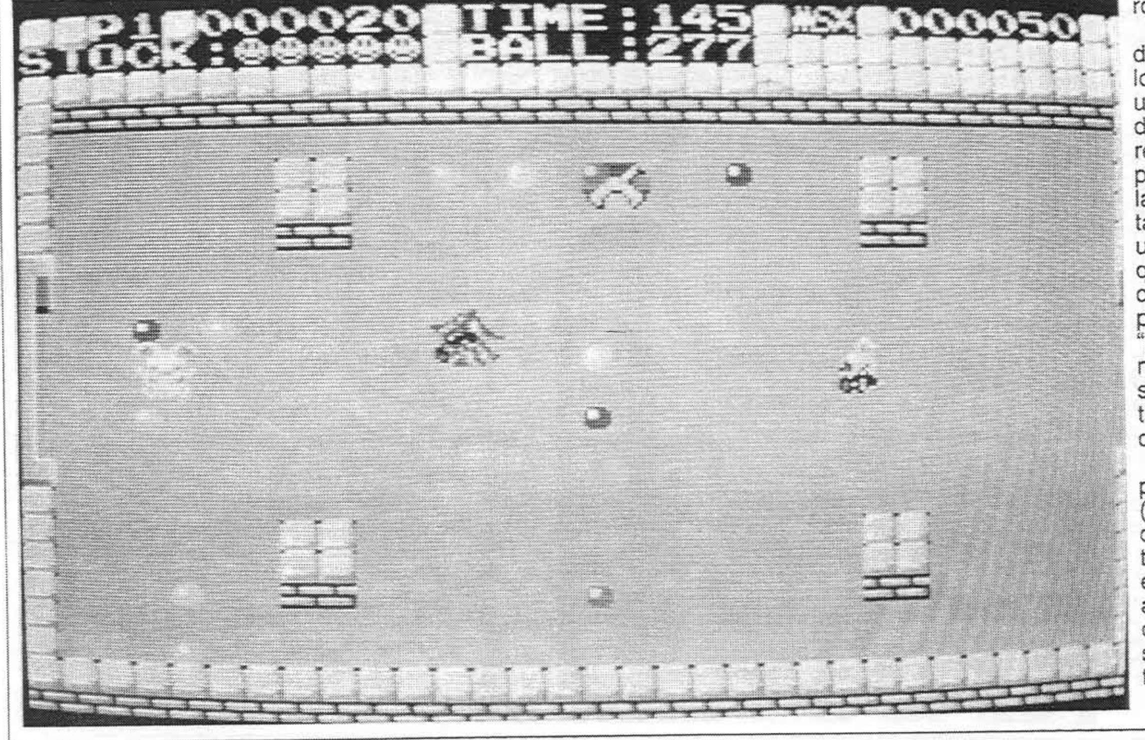
### EL JUEGO

Al seleccionar PLAY MODE (contra el ordenador) pasamos directamente a jugar al Niko2.

El juego consiste en recoger unas bolas e introducirlas en tu territorio, pero no es tan fácil como parece, paso a explicaros cómo se hace:

Niko2 se compone de varios niveles en los cuales aparecen un número determinado de bolas. Has de recoger las máximas posibles y depositarlas en tu territorio. Estas bolas salen de una artefacto y tienes que dirigiralas con los cursores y la barra espaciadora hasta tu "portería" y así acumular puntos. Estos son los pros y los contras con los que te encontrarás:

En cada nivel compites contra un conejo (tú eres otro) por la lucha de acumular puntos. En la pantalla existe un personaje adicional que te ayudará o entorpecerá, según le dé, ya que tanto echa bolas a tu




este tipo de programas no abunda mucho.

En lo que respecta a los detalles del juego no hay nada especial, son 8 fases que deberemos recorrer para acabar con el DIOS-DROID, al final de cada una de ellas tendremos que acabar con un gigantesco robot, al cual abatiremos disparando a un punto parpadeante que posee. Conforme avanzamos las armas de los robots aumentarán y será algo difícil acabar con ellos.

En cuanto al grafismo del juego no es nada del otro mundo, demasiado simple, es el punto más flojo del juego. La música no está nada mal, siendo la original de Konami ... El movimiento, tanto de nuestra nave como el de los enemigos es muy brusco (todo caracteres). Aún con todos esos fallos el programa es adictivo y te entretendrá, que es, al fin y al cabo, lo que más vale de un juego.

portería como a la contraria. También, si chocas con el contrario estarás unos momentos indispuesto para jugar, cosa que no dudará en aprovechar tu contrario.

De vez en cuando tu personaje aumenta de tamaño, lo cual permitirá que puedas atrapar más de una bola a la vez y así duplicar los puntos. Aún así tu contrincante es muy rápido y te resultará muy difícil vencerle, aprovecha bien los momentos en lo que aumentas de tamaño.

Respecto a la calidad de Niko2, sus gráficos son muy corrientuchos y el uso del color es aceptable. Su mayor valoración es la gran cantidad de adicción que genera, aunque siendo un juego de 1991 tendría que haber sido más cuidado en los aspectos del grafismo. Hoy en día con ser un juego adictivo no basta, ha de estar bien presentado, ya que firmas como MICROCABIN no se duermen y ponen el listón muy alto. Aún así, es entretenido y sin complicaciones, que es lo que mucha gente está buscando.




## PUYO PUYO

**Compañía:** COMPILE
**Formato:** DISCO (1DD)
**Música:** FM PAC
**Tipo:** JUEGO
**Sistema:** MSX2/2+

Compile nos tenía preocupados que ya hacía tiempo que no nos llegaba un programa suyo. Esta vez nos presenta un juego simple y jugable 100% de un desarrollo parecido al famoso Colums de Sega. Tras superproducciones como RANDAR 3, de gran complejidad, juegos como este son bien recibidos, la sombra de los RPG se retira un poco, aunque yo creo que nunca nos libraremos de ellos. En fín, voy a comentaros las características de PUYO PUYO.

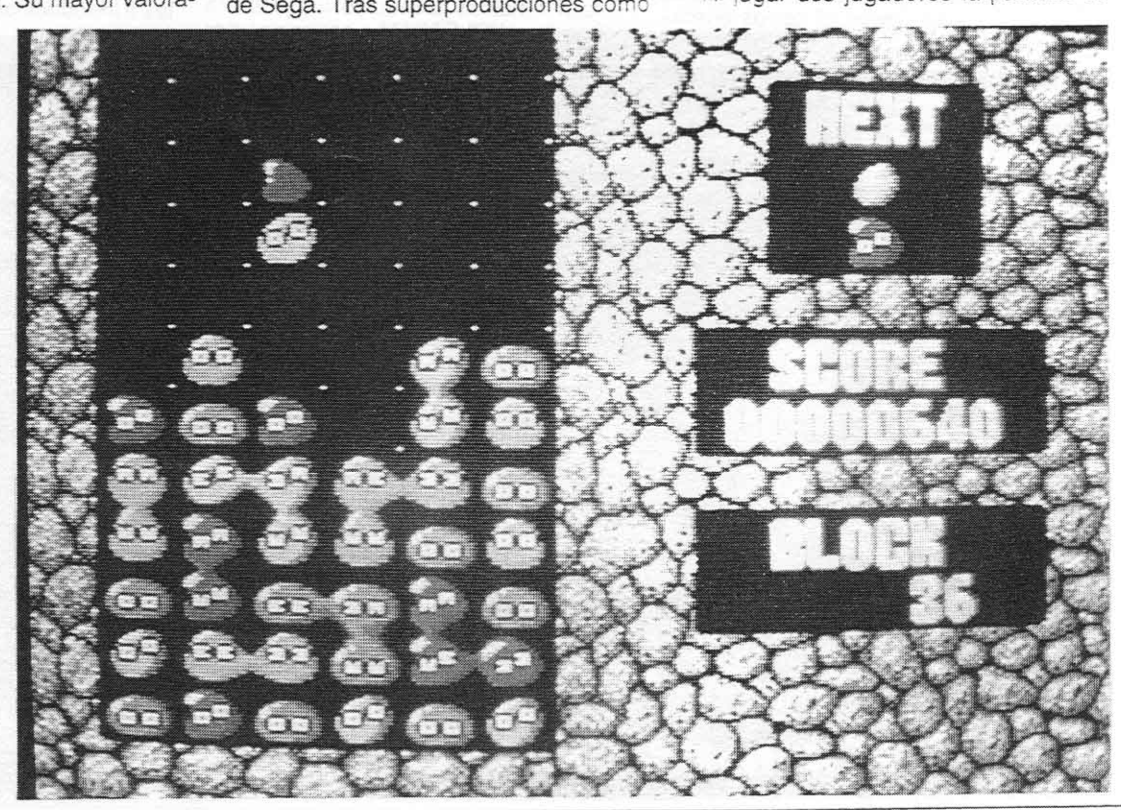
Al cargar el juego éste nos recibe con una buena pantalla de presentación, con una definición extraordinaria y bastante colorido. Al pulsar SPACE accedemos a los menús del juego.

Primero se nos pregunta por el número de jugadores, 1 ó 2, después por la modalidad (ENDLESS o MISSION), seguidamente del item que queramos poseer para la partida (CARBUNCLE ó BIG PUYO), el nivel de dificultad y también la melodía que nos acompañará durante el juego.

### EL JUEGO

Es bastante parecido al Columns, se trata de colocar unos bichejos que caen desde arriba para que coincidan con el color de otros. Éstos caen de dos en dos y puedes cambiarlos de posición con ayuda de los cursores, para colocar 4 de idéntico color y así hacer que éstos desaparezcan.

Al jugar dos jugadores la pantalla se



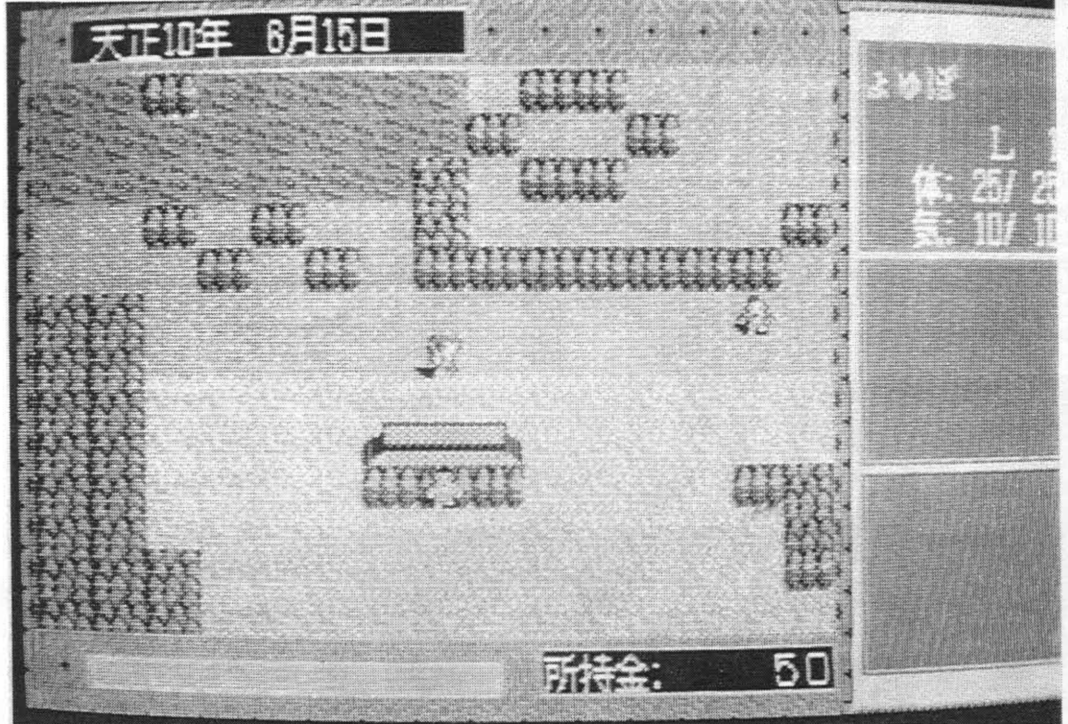

*La pantala de juego del Puyo Puyo donde deberás hacer coincidir los colores..*

divide en dos y cada adversario puede hacer sus jugadas sin depender del otro.

El modo de jugar "ENDLESS" es el normal, empiezas desde cero a colocar los bichos. Jugar en el modo "MISSION" es más complicado, ya que en cada pantalla has de realizar algo distinto para pasar de nivel, como por ejemplo hacer desaparecer a todos los monigotes de color rojo, o hacer que desaparezcan seis a la vez.

Los ITEMS son ayudas que te ofrecen cuando estás muy apurado y llegan peligrosamente arriba, así el CARBUNCLE hace un recorrido por los bichos y por los que




ha pisado éstos desaparecen, dándote un respiro. El BIG PUYO cae desde arriba hasta abajo y en su camino hace desaparecer todo bicho viviente, aunque yo os recomiendo el CARBUNCLE.

Como véis, otro juego más sin complicaciones y aún más adictivo que Niko2, aunque se acelera de una manera...Sólo me queda por decir que es correcto en todos los sentidos (gráficos, música, movimiento) siendo en estos aspecto superior al Niko2.

Compile no defrauda. Esperamos sus próximos lanzamientos.

## ININDO

**Compañía:** KOEI
**Formato:** DISCO (3DD)
+1 USER DISK
**Tipo:** R.P.G.
**Sistema:** MSX 2/2+

Naturalmente, en este apartado no podía faltar el típico R.P.G., buenos gráficos, adictivo, son demasiadas complicacuones, pero eso: es un R.P.G.

Recibimos costantemente programas de este tipo; son buenos juegos, no hay duda, pero esto ya es un desfase; con uno de estos juegos es fácil tirarse varias semanas para acabártelo o, a veces, para sólo comprenderlo y manejarlo, sacar el sisgnificado de las opciones en Kanji, para qué sirve este objeto, qué me ha dicho este personaje... los usuarios ya están un poco hartos de este tema y a mí me dan temblores cuando oigo: han sacado el XAK 4, el GRIMSON 3, el BURAI 2 (este último de 8 discos). Las sagas son interminables y cada vez los R.P.G. son más difíciles, pero no hay porqué alarmarse, también nos llegan juegos como los anteriores comentados (PUYO PUYO, MAGNAR) que vienen a llenar un hueco en nuestro MSX. Empecemos ahora con ININDO, aun siendo un R.P.G. tiene cualidades que lo hacen muy jugable e interesante.

### PRESENTACIÓN

Se halla en el disco C y ahí se nos informa de los detalles y el porqué de tu misión. La acción se desarrolla en la época medieval del japón. En la demo podemos a nuestro personaje (un monje) conversar con su maestro, abandonamos la estancia y dejamos al maestro con sus meditaciones. Al poco tiempo de irnos aparecen, entre la niebla, un grupo de samurais a caballo con los ojos encendidos por la sed de sangre (esce-

na bastante buena, por cierto); ni que decir que nuestro maestro es su objetivo. No tardaron mucho en acabar con él y dar por completada su misión, empezando así la nuestra. Vamos con ella.

## EL JUEGO

Al meter el DISCO A, éste nos recibe con un menú de tres opciones (ya empezamos).

La primera sirve para comenzar una partida; la segunda para rescatar una partida grabada y la tercera nos formateará un disco con el fin de usarlo para grabar el juego conforme vayamos avanzando.

Al elegir la primera nos saldrá un aopción para elegir el nombre de nuestro personaje. Después apareceremos en el comienzo de nuestra aventura, en nuestro poblado. La impresión que nos da el juego es de comparralo a R.P.G. similares como YS II o DRAGON SLAYER 6, igual perspectiva, gráficos diminutos pero bien realizados y un uso de color muy logrado; las diferentes melodías que nos acompañarán a lo largo del juego están al mismo nivel.

Voy ahora a explicaros el funcionamiento del juego. Al pulsar la barra espaciadora, aparece un menú de siete opciones en kanji:

-La primera hace que volvamos de nuevo al juego.

-La segunda sirve para alterar la formación de combate de nuestro personaje y sus aliados. (Éstos se nos unirán conforme avancemos en el juego, al principio estamos solos.)

-Al elegir la tercera opción aparece un submenú con cuatro apartados: El primero sirve para usar los Items, objetos. La segunda es para observar el estado de nuestros personajes. La tercera y cuarta son para seleccionar Items entre los personajes.

• De la cuarta opción nos sale un submenú con cuatro opciones:

-El estado de fuerza/defensa/experiencia del personaje que elijamos.

-Obvervar una hoja con nombres de personajes del juego (enemigos, ayudantes, etc.)

-Las otras dos pocione sólo funcionan en determinados momentos del juego.

• Las opciones quinta y sexta no tienen (¡y no les encuentro!) ninguna utilidad.

• La séptima y última es para grabar y recuperar partidas, anular la música y efectos de sonido y centrar la pantalla mediante los cursores.

Ahora nos centraremos más en el juego.

Te mueves en scroll en cuatro direcciones; no puedes ir en diagonal. En la pantalla puedes observar tres ventanas que sirven para mostrar los estados de los tres posibles personajes del juego. Estas ventanas están a la derecha de la pantalla y abajo se encuentra una barra de que señala la posición de un enemigo; arriba de todo se encuentra la fecha (el tiempo pasa). En el juego nos podemos mover desde el principio a un montón de escenarios diferentes (bosques, paisajes montañosos, lúgubres cavernas, poblados, etc.) Un fallo a destacar es que podemos ver a nustros enemigos, simplemente nos tropezamos con ellos y comenzamos a luchar, de igual forma que en BURAI o DRAGON SLAYER /. La verdad, yo prefiero en estos aspectos juegos como Sd-SNATCHER donde vislumbramos a los enemigos y, si queremos, evitarlos. Eso de no saber dónde se encuentran y tropezarte con ellos continuamente creará más de una vez algún cabreo que otro, ya que hay komentos en los que sales de un combate y entras en otro. Sin embargo, los combates en sí son bastante originales, no se limitan a los típicos menús, con alhunas opciones puedes moverte, elegir enemigo para luchar (pueden haber tres a la vez) es bastante entretenido. En la pantalla de combate también podemos elegir arma, seleccionar poderes o huir (si es que puedes). Como veis, es un punto a favor del juego.

Pues ya nada más os voy a comentar sobre ININDO. Supongo que con lo aquí expuesto no tendréis muchos problemas para jugar; lo que sí os puedo decir es que ININDO esconde sorpresas desde el comienzo. De tí depende si deseas hacerte con el juego, depende de lo saturado que estés de este tipo de programas.

# SNATCHER
## Cyber Punk Adventure

**Compañía:** KONAMI
**Formato:** DISCO 3 DD
**Música:** SCC
**Tipo:** ADVENTURE GAME
**Sistema:** MSX 2/2+

Hace algún tiempo llegó anuestro país un juego que hacía furor entre los usuarios por su calidad y planteamiento: SD-SNATCHER. Este R.P.G. gozó de mucha popularidad y se convirtió en un "clásico" por decirlo de alguna manera. Pues bien, aquí tenemos otra parte y no es la segunda, sino la primera; incompresiblemente SNATCHER nunca ha aparecido por nuestro país, hsta hace poco tan sólo concíamos su continuación: SD-SNATCHER, al que creímos que era un juego sin antecedentes y mira por donde nos sale su primera parte.

## PRESENTACIÓN

De forma muy parecida a la de SD-SNATCHER, se nos explica una historia sobre un futuro próximo, con problemas con cierto tipo de androides; después, con el fondo de una ciudad, se nos presentan los programadores del juego; todo ello amenizado con una banda musical SCC en la línea de calidad de KONAMI.

## EL JUEGO

El juego se nos presenta en forma de Adventure Game, es decir, el juego lo dominamos mediante icinos o menús de opciones, sin duda recordaréis juegos como LENAM o PSY-0-BLADE; pues de

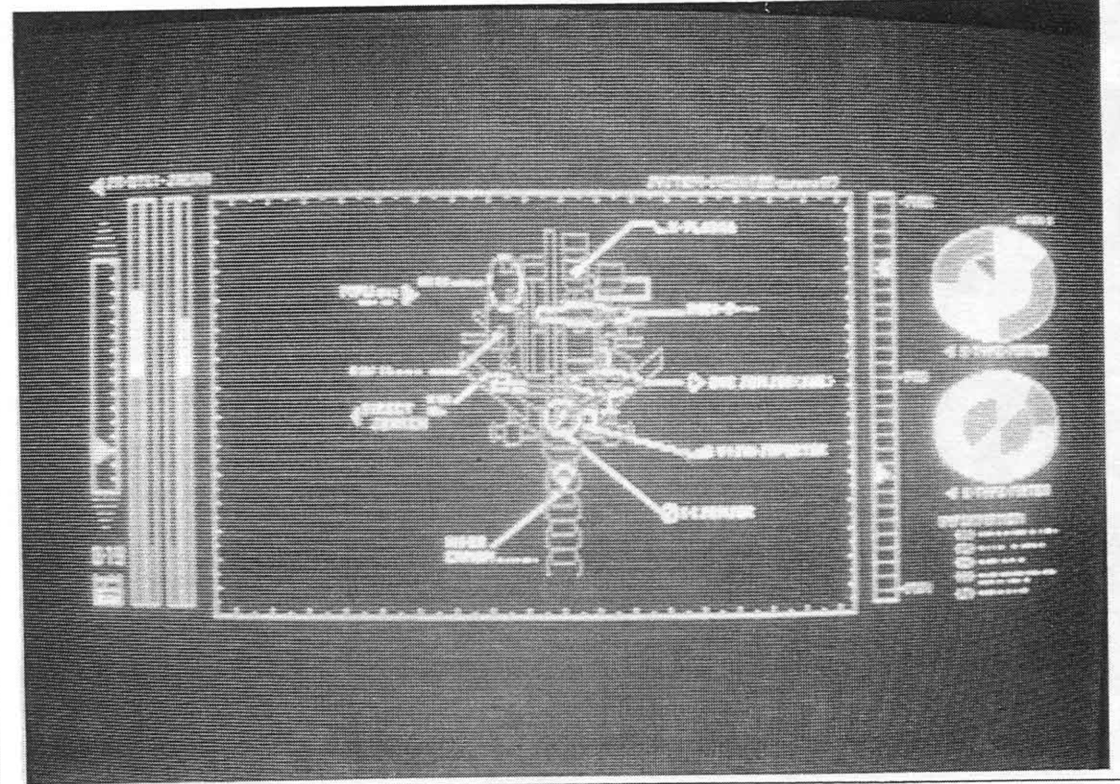





*SNATCHER nunca había aparecido en nuestro país hasta ahora. Se trata de la primera parte del SD-SNATCHER.*

igual manera manejaremos SNATCHER. Con una serie de opciones manejaremos las acciones a seguir, como por ejemplo hablar con los personajes de una pantalla, inspeccionar objetos, manejar ascensores, etc., pero claro, todo ello en caracteres KANJI con la dificultad que esto entraña, por si no tuviéramos bastante con la del juego en sí, aunque ésta no es demasiado elevada. La impresión que te da al jugar es como si leyeras un comic, donde las viñetas son pantallas, aunque con la diferencia de que podemos intervenir y ser uno más, no un simple observador.

Como ya he dicho, SNATCHER se basa en ir resolviendo las dificultades de una pantalla para pasar a la siguiente, ya sea hablando con los otros personajes o realizando determinadas acciones, acciones no muy claras al estar todo en kanji. Pero bueno, al menos podemos disfrutar del buen hacer de los programadores de KONAMI; al estar frente a un juego de esta casa ya sabes la calidad que posee, así que cualquier comentario sobre gráficos, color y, sobre todo, el sonido, sobra; solamente teneis que conseguir el programa y disfrutar de él como he hecho yo. No os lo perdais.



## ARCTIC

**Compañía:** PONY CANYON
**Formato:** CARTUCHO 1 Mb
**Música:** PSG
**Tipo:** JUEGO HABILIDAD
**Sistema:** MSX 2/2+

Aquí tenemos un cartucho que data de 1990; se trata de ATCTIC, un juego de la super conocida PONY CANYON, empresa de software que ha editado muchos juegos junto a COMPILE. Es una de las casas más antiguas dedicadas al software para el MSX ; sus primeros programas eran esos cartuchos de 16 ó 32 Kb tan entrañables y que tanto nos han hecho disfrutar, como el conocido ZANAC y su larga descendencia.

Esta vez ofrecen un juego realmente divertido, el cual consiste en dirigir unas bolas por un laberinto hasta hacerlas llegar al sitio que tienen destinado. Estas bolas siempre están en movimiento y podremos variar su dirección con los cursores ya que al hacerlo unas portezuelas se moverán lo cual hará que las bolas tengan una nueva trayectoria. Parece muy fácil pero la gran cantidad de puertas y el enre-

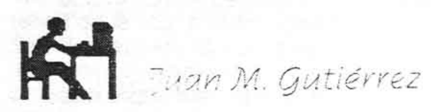



*Una de las pantallas de presentación del juego SNATCHER.*

vesado laberinto harán que perdamos los nervios más de una vez ya que cuando parecía que íbamos a colocar una bola en su sitio, otra cambia de dirección mediante una portezuela y choca con la que íbamos a dejar en su sitio alterando de nuevo su dirección y dando al traste con nuestros esfuerzos.

Como veis, aquí teneis otra opción para eludir los R.P.G., divertida y endiabladamente difícil, de programación correcta en cuanto a gráficos y colorido y sobre todo sin menús en kanji ni quebraderos de cabeza, una opción que muchos esperaban, no te quedes sin él.

Pues de momento nada más. Hay más novedades en camino e igual de interesantes que éstas, en la que también habrá de todo y para todos, no os perdais el próximo número y hasta pronto.







*Ca rátula del juego ARCTIC. Un juego de habilidad donde mostrarás tu destreza dirigiendo unas bolas y situándolas cada una en su lugar correspondiente.*



# NOTICIAS

## MSX ROBBY DISK MAGAZINE

Bajo este nombre aparece en España una nueva publicación, esta vez en formato disco 2DD y para todos los usuarios de MSX2, MSX2+ y MSX Turbo R. José E., uno de sus responsables, y además socio y lector de nuestra revista, nos ha enviado una copia del mismo. Esta publicación tiene carácter bimestral, aunque tienen previsto sacar 8 números por año. En este primer número, correspondiente a los meses de Febrero y Marzo, sus organizadores se han esforzado al máximo y nos presentan una excelente publicación llena de contenidos, muy similar al conocido QUASAR de nuestros amigos del MSX Club GOUDA, aunque con la ventaja de estar en nuestro idioma. Como ya comentamos tiene mucho parecido con la diskmagazine QUASAR, esto es, una revista en disco con la posibilidad de sacar las páginas impresas por impresora, menús y submenús de acceso, y secciones similares, por ejemplo División Internacional, en inglés, para usuarios extranjeros, y también se incluye software en el mismo disco. Sin embargo la forma de presentar el texto es distinta, el texto se visualiza en scrooll vertical, controlable además con los cursores. En cuanto a contenidos hay de todo, si bien se deja notar que es el primer número y algunas secciones aparecen semi-vacías. Comentarios de software (Paradream, Frantic, Nosh, Dix, PSG Sampler, Soft de aplicación,...), de utilidades como Wordstar 4.00, Edicad 1.00,... Lista de programas más votados, sección de trucos y pokes, comentarios de otras diskmaganzines extranjeras... El precio de cada ejemplar es de 550 ptas, y el de la suscripción, de carácter anual (8 números) es de 4000 ptas. La forma de pago se hará mediante giro postal nacional o internacional (en el caso de nuestros lectores extranjeros) a la siguiente dirección:

GNOSYS LTD SOFTWARE
José E. Conesa Ruiz
Apdo. de Correos 4325
30080 Murcia

## NUEVO ENCUENTRO DE USUARIOS EN BARCELONA

Una vez más tuvo lugar, en Mayo, un nuevo encuentro de usuarios españoles, organizado por NEXUS-BCN. La reunión se celebró en un local de Barcelona, y a ella asistieron unos 40 usuarios, la mayoría de Barcelona, y estuvo presidida por los organizadores y ayudantes Angel Cortés, Ramón Casillas y Ramón Ribas.

Todo empezó con un debate, dando a conocer a los allí presentes la situación del MSX, que en Japón está muy mal, que según fuentes de Panasonic ésta no tiene previsto sacar nada nuevo y que incluso parece ser que está planeando la retirada del MSX. Esto ha llevado a que la conocida publicación MSX FAN haya pasado de ser mensual a ser bimestral (y no "quincenal" como se comentaba en la reunión).

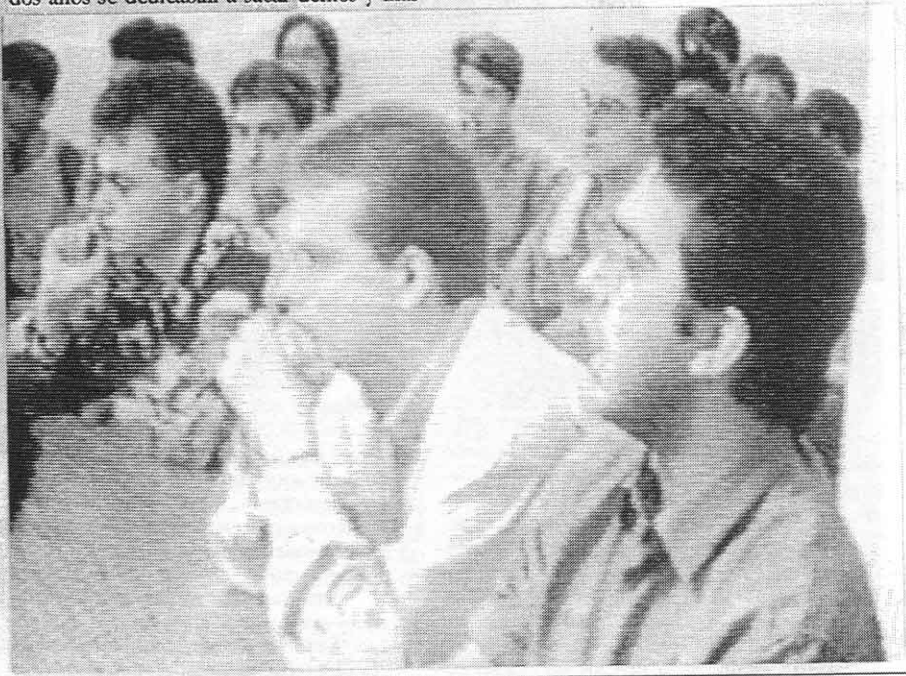
También se habló sobre la situación nacional, sobre el proyecto de importación de juegos de Ramón Casillas, la BBS de NEXUS,... aunque muy poco sobre las publicaciones nacionales, que según parece hay muchos fanzines, aunque la mayoría totalmente desconocidos. Por ejemplo, se habló de una nueva publicación en disco realizada en Murcia (se trata del Roby Disk Magazine del cual hablamos en esta misma sección), y del retraso de nuestro número pasado. Pero nada más, a pesar de estar presentes representantes de otros fanzines nacionales. Nos extraña que se le haya dado más importancia a las publicaciones extranjeras que a las nacionales, cuando, en nuestra opinión, lo ideal sería apoyar más a nuestras publicaciones, discos y revistas que todos podemos leer sin problemas de idioma.

La reunión estuvo enfocada más bien a hablar de las novevades europeas, aprovechando la visita de un usuario, Ramón Ribas, a Holanda, concretamente al 4° Computerdag de Zandvoort, gran evento donde se dieron cita las grandes asociaciones de usuarios internacionales, principalmente de Holanda. Usuarios holandeses, que hasta hace unos dos años se dedicaban a sacar demos y más demos, muchas de ellas musicales, se han decidido a sacar sus propios juegos, motivados quizás por la ausencia de novevades niponas, e incluso anunciaban sacar versiones de juegos japoneses, como SD Snatcher, traducidos al inglés. También se comentaron los cambios que se han dado en las publicaciones, cambios de formato, de periocidad,... y también se mostró la revista MSX Computer Magazine, en unión con la MSX Club Magazine.

También se presentaron las placas de interface serie RS-232 de origen japonés, fabricadas por Mitsubishi, iguales a las que van instaladas en el ML-G3, por un precio de 7.000 ptas. Por otra parte Angel Culla ya dispone desde hace meses de la tarjeta PC emuladora de un MSX2 totalmente compatible, con la que puede utilizarse además todo el hardware del PC, como tabletas gráficas, ratones, impresoras, e incluso puede verse la pantalla del MSX a través del monitor del PC, aunque de momento no ha podido utilizarse el disco duro del PC. Aunque de momento no está previsto la salida de ningún nuevo MSX,en Tilburg se montó el nuevo chip de video V9990 de Yamaha en un MSX, e incluso es posible adquirir una placa emuladora de este nuevo videoprocesador para aumentar las posibilidades de cualquier MSX2 o superior, aunque su precio de momento es muy elevado, cercano a las 75.000 ptas.

Por otra parte, BCN-NEXUS ha convocado un concurso en el que los usuarios podrán votar al mejor programa musical,a la mejor música, al mejor juego, mejor utilidad, mejor editor gráfico y a la mejor demo. La solución de las votaciones se dará a conocer en una próxima reunión, que se celebrará en próximo 10 de Octubre, y entre los participantes se sorteará una copia original del MAGNAR.

También Ramón Casillas ha convocado otro consurso, donde el ganador se llevará como premio un juego original japonés. Para participar basta con enviar una pantalla realizada por sí mismos, del King's Valley 2, aquel que realice la mejor pantalla será el ganador. Además, con todas las pantallas recibidas los organizadores podrían sacar un disco.

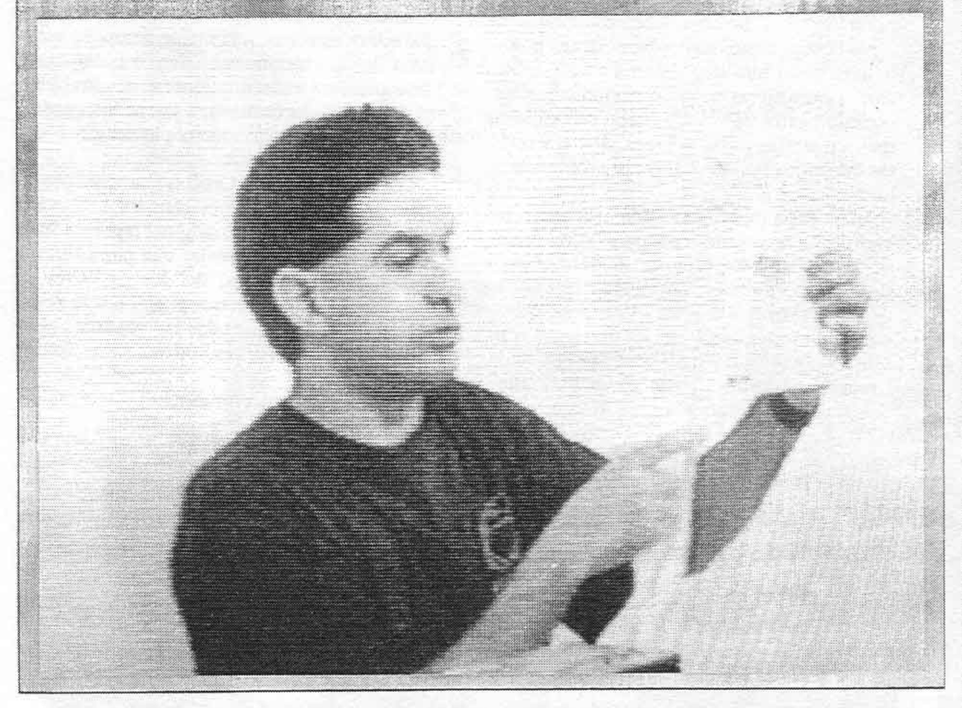


## IMPORTACIÓN DE SOFTWARE JAPONÉS

Ramón Casillas, que colabora actualmente en nuestra revista, está llevando a cabo un proyecto de importación de software japonés original. Gracias a esta iniciativa, todos aquellos que lo deseen podrán disfrutar de juegos, demos, programas japoneses que hasta ahora nunca habían llegado a España. Ramón se encarga de importar el software, y de repartir una copia a cada colaborador de esta gran iniciativa. Los interesados en colaborar en la importación y conseguir nuevos juegos tan sólo tendrán que enviarle a Ramón 2000 ptas, son sólo una vez. Son ya muchos los usuarios que se han apuntado, la mayoría de Cataluña, aunque no suficientes. Además de software Ramón ha pedido también FM PACs, los originales de Japón, con SRAM, ya que salen a un precio muy económico, precios que pueden reducirse mucho más cuanta más gente colabore.

Y a partir de Agosto, Ramón tendrá pins de Konami a 325 ptas/unidad, así como adhesivos a 150 ptas. Ha tenido que hacer una gran tirada de ejemplares para que no saliesen más caros y ha gastado mucho dinero en ello. Así pues, confiamos una vez más en vuestra colaboración Aunque podéis conseguir tanto los pins como los adhesivos pidiéndoselos directamente a Ramón, podéis encargárnoslos a nosotros para evitaros el pagar los gastos de envío. Nosotros os los podemos enviar conjuntamente con la revista sin gasto adicional ninguno. Para contactar con Ramón hacerlo a partir del mes de Agosto.

Ramón Casillas
Apartado de Correos 150
08900 L'HOSPITALET
(Barcelona)
TEL.(93) 338 56 44



## LASP INCREMENTA LOS PRECIOS

Recientemente LASP nos ha informado que se ve obligado a subir todos los precios de sus productos MSX. La razón que le ha llevado a esta decisión se debe a la devaluación de la peseta, lo que encarece notablemente la importación de Japón, con una consiguiente subida alarmante de precios. Según nos ha informado, hasta el mes de Septiembre u Octubre, en que se prevee una mejora y equilibrio de precios, no va a ser posible volver a vender todo tipo de material MSX al mismo precio, y mucho menos a precios más baratos. Ahora mismo LASP tendría que cobrar el MSX Turbo R a un precio cercano a las 170.000 ptas.

Hay que decir que LASP ha estado haciendo una importante labor en el apoyo al sistema durante estos últimos años, a pesar de las numerosas críticas por sus elevados precios, en ocasiones justificados. Aunque LASP ha afirmado que continuará con las importaciones, está claro que la demanda MSX disminuirá notablemente. Esperamos que esta situación mejore lo antes posible, pues bastantes problemas tiene ya el MSX.

## NEXUS-BCN

Con bastante retraso, tanto o más que nuestro pasado número, ha salido el BCN#8/NEXUS#11. Nuevamente en formato de disco comprimido nos llega esta sobradamente conocida publicación, la cual siempre ha contado con noticias MSX muy interesantes. A pesar de que Angel Cortés no nos ha remitido una copia de su fanzine, seguimos sin comprender el motivo, nos hacemos eco de esta noticia (después que no nos vengan diciendo que nosotros les ignoramos por no hablar de su fanzine en nuestra revista -como hemos dejado bien claro en un pasado número de la revista, sólo comentaremos publicaciones que nos lleguen originales por parte de alguno de sus responsables- tal y como publicaron en un número de NEXUS).

Quizás lo más destacable de la publicación sea la revista NEXUS, en formato gráfico PCT (para Dinamic Publisher), que antiguamente se llamaba INTRUDER y salía en formato papel. En este NEXUS#11 comentan los juegos holandeses NOSH, FRANTIC,... así como los últimos programas recibidos en Nexus. También comentan el programa holandés Playsmp 2.1, que incluyen en el disco, y que permite reproducir samplings creados en otros ordenadores como PC, Apple Macintosh, Amiga,... además de los creados en cualquier MSX con programas como PSG Sampler, Hal Voice Recorder o con el Music Module o PCM de los MSX Turbo R, gracias a un pequeño interface conectado al port de la impresora llamado COVOX o SIMPL (en la revista también explican brevementete su sencillo montaje). Además nos comentan los nuevos programas de BIT$^2$ en el campo musical, así como del primer karaoke informático desarrollado por esta misma compañía para los usuarios del MSX Turbo R. Un repaso a la diskmagazine Sunrise Picturedisk#3, noticias,... El resto del disco está destinado a programas de diverso tipo, en esta ocasión incluyen el programa antes citado Playsmp 2.1, así como algún juego escrito en BASIC, información sobre su BBS... Tan sólo un inconveniente, y es que uno se desespera a la hora de descomprimir el disco en tres vírgenes, aún haciendo uso de la RAM disk, para que luego falten ficheros, otros no carguen o den errores,... desde aquí les aconsejamos que cambien el sistema por otro mucho más organizado.

El precio del BCN+NEXUS es de 1000 ptas, y el de la suscripción por tres números de 2100 ptas. El pago se efectuará mediante giro postal a nombre de:

Angel Cortés
Apartado de Correos 22214
08080 Barcelona

# The HNOSTAR News

Tal y como os prometimos, este número sale prácticamente al mes siguiente de haber salido nuestro número anterior. Sin embargo muchos lectores asiduos a la revista todavía no han solicitado nuestro número pasado, y algunos todavía nos la siguen pidiendo. Esto nos ocasiona algunos problemas, porque tenemos que ir haciendo las copias a medida que nos las vayan pidiendo y nos salen más caras. A partir de ahora tan sólo distribuiremos la revista durante un mes, que sería el correspondiente al de la revista en cuestión. A partir de ese mes la revista la catalogaremos como número atrasado y costará un poco más, y no se distribuirá hasta el mes siguiente, justo cuando salga el número siguiente. Es decir, el Nº13, que salió a mediados de Mayo, cuyo precio era de 400 ptas (550 ptas con las pastas en color) ahora ya se trata de un número atrasado, pues ya ha salido este número 14; eso quiere decir que ahora quien nos lo pida tendrá que pagar 500 ptas por él, y no lo recibirá hasta que salga el próximo número 15 (en el caso de que tuviese pagado el Nº15 recibiría los dos números juntos). Teniendo en cuenta esto recomendamos a todos nuestros lectores que tengan pagado el número que vaya a salir con antelación. En el caso de que alguien opte por una suscripción, recomendamos que ésta no sea superior a tres ejemplares, por posibles cambios que pueda haber en los precios.

Y hablando de números atrasados, hemos decidido sacar nuevas copias de números atrasados, ya que sois muchos los interesados en conseguir todos estos ejemplares. Tan sólo estarán disponibles la mitad de los números sacados, porque como algunos ya sabéis los anteriores no son de tanto interés. Para aquellos interesados en adquirir números atrasados advertirles que la calidad de los mismos no es la misma que la de hasta hace unos números, y que apenas cuenta con información para los usuarios de MSX2. Los lectores más veteranos ya saben que siempre hemos ido mejorando la calidad cada número que ha ido saliendo, por eso si alguien nos pide un número atrasado puede llevarse una desilusión si la compara con los números más recientes.

Aunque en este número no os ofrecemos ningún gran reportaje o artículo (qué le vamos a hacer si la gente no colabora...), a pesar de varias promesas, todavía sin cumplir, sí os ofrecemos una notable mejora en la calidad de impresión, algo es algo.

Otro tema importante es el de las pastas en color. Esta vez LASP no pagará la contra-portada, y eso quiere decir que la tendréis que pagar vosotros, con el consiguiente aumento del precio. Seguramente ahora seréis menos los que nos la pidáis con las pastas en color, pero no por eso vamos a dejar de sacar estos números especiales. En el pasado número las copias no han salido todas bien, y el color no era de muy buena calidad. Para este número, ya que tendréis que pagar más por las copias en color, intentaremos ofreceros una mejor calidad en cuanto al color (claro que por sólo 250 ptas no os creáis que se va a conseguir una calidad de imprenta, aunque sí lo bastante aceptable y satisfactoria).

Más y más problemas, esta vez con Correos. Para empezar ya han entrado en vigor nuestras nuevas tarifas de gastos de envío, se han incrementado un poco, en el caso de los gastos de envío de la revista (certificada) pasando a ser de 100 a 125 ptas; y se han reducido bastante en el caso de los reembolsos, siendo ahora los gastos de envío de 250 ptas.

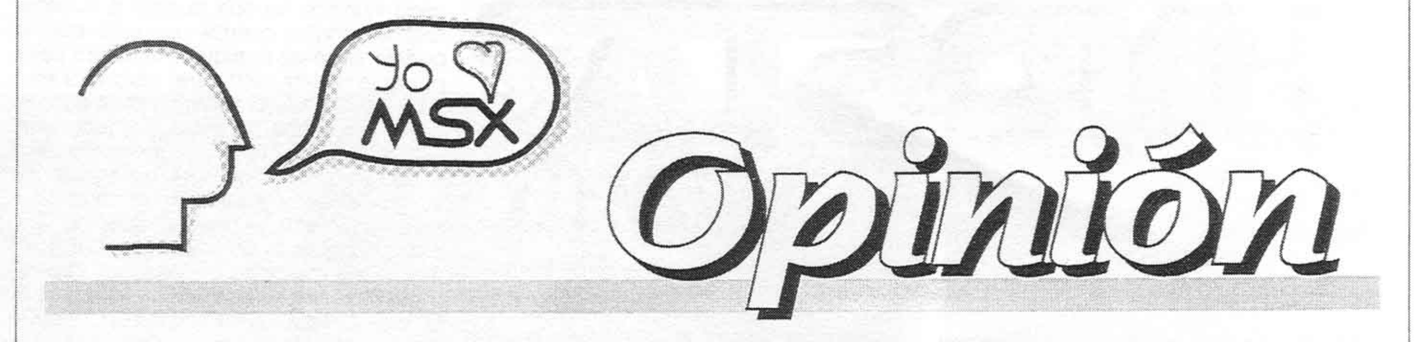
Por otra parte hemos enviado cientos de impresos informativos anunciando la revista 13, a aquellos que todavía no la tenían solicitada. Para ello hemos tenido que desembolsar unas 10.000 ptas, algo que no podemos volver a hacer, y menos cada mes, porque es un dinero imposible de recuperar. Esto quiere decir que tendréis que ser vosotros quienes nos escribáis o llaméis o ya directamente paguéis la revista. Tened en cuenta que la revista de momento es mensual y tenemos el tiempo justo para sacar la revista. Por otra parte, después de medio año sin salir la revista, muchos habéis pensado que habíamos dejado el MSX, o por lo menos la revista. Cuando de verdad esto ocurra, esperamos que no sea demasiado pronto, todos os enteraréis, así pues no os preocupéis si la revista se retrasa.

Como ya os comunicábamos en el pasado número hemos puesto a vuestra disposiciónuna cuenta corriente donde podéis ingresar cualquier cantidad para pagar la revista, software, hardware,etc, para que os resulte mucho más económico. Sin embargo, este método tiene sus inconvenientes. Por ejemplo, después de que alguien ingrese cierta cantidad de dinero nosotros no lo sabremos hasta una semana después, como mínimo, y solicitando en Caja Postal una relación de los últimos ingresos; de lo contrario el aviso puede llegarnos unos 15 ó 20 días después. Por eso la revista puede llegaros con cierto retraso. De todas formas esto no es muy importante si ingresáis la cantidad correspondiente a cada número con antelación, así la recibiréis puntual. Otro inconveniente, y éste si ya muy importante, es que a nosotros tan sólo nos llega el nombre de la persona quien envía el giro, pero no su dirección ni localidad. Por tanto, la única forma de identificaros es por el nombre (que es el que tenéis que poner en el impreso parecido a un talón); no le digáis, pues, a un amigo vuestro que nos envíe el dinero mediante un giro OIC, a no ser que previamente nos envíe una carta con sus datos personales. Y si alguien ha cambiado de domicilio que nos lo comunique a tiempo.

Muchos nos habéis preguntado por el nuevo Suplemento en Disco. Hemos de deciros que, por fin, vamos a sacar el siguiente número del disco, ya que hemos recibido algunas cosas que pueden ser interesantes. Estamos pensando que este suplemento en distinto formato, se podría sacar cada trimestre, ya que cada mes es muy difícil por falta de tiempo. De momento os comunicamos que el segundo disco saldrá con el próximo número, en Agosto, a un precio de 400 ptas. Los interesados ya podéis ir haciendo vuestras reservas.

Para este número teníamos pensado comentar juegos como el Frantic, Nosh, Dix, e incluso ofreceros algún mapa fotográfico, como del Magnar, Nosh, o Frantic. No lo hemos hecho porque estos juegos ya han sido comentados en casi todas las publicaciones nacionales y extranjeras, aunque no ampliamente. Sin embargo todavía tenemos en mente ofreceros un mapa fotográfico de alguno de estos juegos.

Hasta el próximo número.




## HISTORIA DE UN USUARIO

Todo empezó en 1983, cuando mi hermano empezó a hablar de comprarse un ordenador y así estuvo viendo prospectos de las marcas que se podían conseguir en Canarias. Al final se decidió por un Commodore-64 que, por aquel tiempo, se había hecho muy famoso. Como estábamos en Fuerteventura y allí no lo vendían, en uno de los viajes que hizo mi madre a Las Palmas, le trajo un ordenador, aunque no fue el Commodore-64, sino uno bastante inferior (y más barato), el VIC–20; con este ordenador se inició en la programación (aunque sin tener un casete), poco después le compró un casete y un cartucho de ampliación de memoria. La verdad es que este ordenador duró poco (la verdad es que sólo duró un año) el cual no se pudo arreglar por falta de piezas (Commodore...). Pasó un año y mi hermano oyó hablar de un nuevo sistema, el cual serviría para varias marcas y que se llamaba MSX. Un día llegó a casa con un Philips VG 8000 que, además, traía un casete y un cartucho de ampliación de 16 Kb. Pronto descubrí que el ordenador que mi hermano había comprado era infinitamente superior al que se acababa de averiar. Cuando empezamos a disfrutarlo sucedieron dos cosas que provocaron que el ordenador se averiara (tenemos la negra). La primera fue que nos tuvimos que trasladar a Ronda con todo lo que eso supone: embalaje y falta de cuidado al hacerlo; debió darse un golpe y se averió el transformador. Pocos meses después sufrimos otra mudanza y nos trasladamos a la que es nuestra casa: seguramente el ordenador sufriría otro golpe porque la VDP ya no volvió a funcionar y el ordenador fue a parar al armario.

Pasó el tiempo y en 1986 oyó hablar de una nueva generación de MSX que serían mucho más potentes que sus predecesores, con muchos más colores y en pocos meses encargó un MSX2, más concretamente un Philips VG-8235, el cual le llegó en un mes. Con este ordenador fui yo el que empezó a programar, más concretamente en BASIC y, al tener este ordenador unidad de disco, (aunque sólo fuera de simple cara) podía acceder con más facilidad a los programas que había hecho con anterioridad. Con el ordenador nos regalaron en MSX-DOS, el MSX Designer y el Home Office, con los que trabajamos con mucho interés. Se compró una impresora, que adaptó para que pudiera servir para el MSX pero como todo lo bueno dura poco, en un viaje que hicimos a Barcelona, cuando aún no habíamos llegado, nos llamaron a casa unos amigos diciendo que alguien entró e intentó llevárselo y cuando nuestro vecino entró armando un poco de jaleo, por lo visto se les cayó y el pobre quedó destrozado. Aún intentamos arreglarlo y lo llevamos a un amigo; casi lo consiguió porque en unos meses después se terminó de es-




*Carátula del juego Pennant 2 (Baseball 2), de la legendaria compañía KONAMI*

tropear porque falló el teclado, la unidad de disco y, por fin, la placa de vídeo. De eso hace tres años y desde entonces no hemos tenido ningún ordenador.
Hace tiempo nos planteamos comprarnos un PC pero nunca nos decidimos; yo siempre defendí el MSX y mi hermano Miguel también. Otras personas me han criticado por defender el estándar, pero yo sigo buscando la manera de conseguirme un MSX pues es el único sistema que defiendo y, aunque haga la locura de comprar un PC, haré lo posible para cambiarlo por un MSX o comprarme (si existe) una tarjeta PC-MSX2.



*José Luís Lerma*

# SITUACIÓN DEL MSX EN ITALIA

El MSX nunca ha sido un ordenador popular en Italia. De todos modos, hace algunos años era el más extendido, pero cuando Philips y Sony dejaron su apoyo, fue olvidado por la mayoría. Han pasado más de dos años desde que la prensa oficial de ordenadores habló del MSX; excepto para los usuarios de MSX, nadie en Italia conoce la existencia del Turbo R.
Pero, a pesar de todo, el sistema MSX sobrevive. Hay un cierto número de usuarios (creo que sobre 2000 en Italia) que no ceden y están muy activos en la desfensa de sus ordenadores.
El modelo MSX más extendido entre ellos es, indudablemente, el Philips 8280, el cual es utilizado para elaboraciones de vídeo; no hay ningún MSX 2+ pero hay muchos MSX 2 convertidos en MSX 2+. En cuanto al Turbo R, no creo que haya más de 100.
Como dije antes, los usuarios son muy activos; hace algún tiempo habían muy buenos fanzines en disco pero ahora han desaparecido todos; sin embargo, existe un fanzine en papel llamado MSX MAGAZINE ITALIA que empezó a publicarse a principios de este año y ya ha publicado tres números.
Los clubs de usuarios también son muy activos en el campo de la importación de hardware y software del extranjero, especialmente de Holanda. Por el momento, el software holandés es muy popular, quizás más popular que alguno japonés: juegos tales como DIX, RICK DANGEROUS, FRANTIC, TEACHERS TERROR, GREAT GIANA SISTER, PUMPKIN ADVENTURE II, SQUEEK, BOZO´S BIG ADVENTURE, TROX y otros, son muy apreciados porque vienen en inglés, sin esas horribles letras en japonés y poseen un alto nivel de diversión.
Pero el campo en el que los italianos son los mejores es en la programación de utilidades, donde alcanzan unos altos niveles de profesionalidad. Los programadores italianos han creado programas tales como EDICAD (quizás el mejor software CAD para los MSX 2), COLUMBUS (un editor gráfico para MSX 2+) y, por encima de todo, ALADIN, la cima de los editores de escritorio, mucho mejor que el Dynamic Publisher, que trabaja en todos los MSX 2 con un mínimo de 512 K de RAM.

Bien, esto es todo, al menos por el momento.



*Marco Scaldini*

# BICHOS RAROS

Nunca se ha hablado tanto y tan fuerte del MSX. Sin duda, estamos todos "revolucionados" ante esta etapa que vivimos en la actualidad. No hay más que leer los artículos de ésta y otras publicaciones del sistema. Se respira un clima de inseguridad. Pero, sin embargo, permanecemos fieles al sistema. Cualquier psicólogo estaría encantado de poder analizar esta curiosa, fuerte y duradera simbiosis estre todos nosoros y el MSX. Somos, sin lugar a dudas, los usuarios más fieles a un ordenador que se hayan podido ver. Las grandes compañías de software japonesas, que reciben continuamente cartas de usuarios españoles, se quedan desconcertadas al ver esta fidelidad, y no tienen más remedio que contestar educadamente, en una especie de premio al "cliente nº 1". Y así, nos envían complida información sobre sus últimas y próximas novedades. Algo que, a buen seguro, no ocurriría al solicitar información a cualquier empresa europea... y no digamos española. Pero ellos se dan cuenta, evidentemente, de nuestro cariño e interés por el MSX y nos satisfacen esos pequeños deseos.
Y mientras, volviendo a nuestro continente, en nuestra vida diaria, cuando nos preguntan: "...¿y qué ordenador tienes?", tenemos casi siempre grandes problemas para explicarlo. Y es que a nosotros nos da rabia el ver cómo ese ignorante que dice entender de informática no conoce nuestro MSX. Y así, casi siempre inconscientemente, magnificamos las características de nuestro aparato para que a ese interlocutor no le podamos dar el gustazo de siquiera esbozar una sonrisa cuando le digamos que nuestra CPU, el querido Z80, trabaja a ... ¡¡3,57 Mhz!!. Y por ello le decimos que si "los juegos japoneses son superadictivos... que tienen una gran calidad... que el MSX es un ordenador para trabajar con gráficos... que tenemos un desarrollo de hardware -llamado FM PAK- que proporciona unas excelentes prestaciones sonoras...", etc, etc, etc. evitamos en todo momento ese, por otra parte inevitable, encontronazo con la realidad, en la cual circulan aparatos denominados popularmente PC, que ridiculizarían a nuestro ordenador. Cualquier usuario de aquel entonces excelente y novedosos AMSTRAD PC1512 a buen seguro que lo habrá vendido años ha. Y hoy, sin ningún remordimiento, será poseedor de un modesto, pero suficiente Schneider, Inves, Sanyo...
Pero nosotros ni nos planteamos esa difícil situación de reemplazo. Nos pasa un ligero escalofrío por la columna cuando pensamos en que algún día habrá que comprar otro aparato. pero no será un cambio "PC por PC", sino "MSX por OTRO". Y eso será muy duro. Pero, ¿por qué?. ¿Qué tiene este sistema que no tengan los demás?. Últimamente, debido en gran parte a esta situación de inestabilidad, he pensado mucho sobre todo esto. Como he dicho, cualquier psicólogo estaría encantado de analizar esta unión duradera -a modo de valencia química- entre personas y sus ordenadores. Pero, por más que pienso, no encuentro la respuesta. A pesar de que me he gastado dinero en mi ordenador, no ha sido tampoco tanto como para que la causa sea económica. Entonces, ¿cúal es?. Desde que compré mi MITSUBISHI he ido constantemente ampliándolo en software y hardware. Desde los comienzos -cuando sólo me preocupaba de comprar cada mes la MSX-CLUB-, hasta ahora, que me encuentro en una especie de adicción (buena) al MSX: cartas aquí y allí, fanzines, contactos esporádicos japoneses... Y esto me encanta. Encuentro que hay una relación especial entre todos nosotros, aunque no nos hayamos visto nunca, que está provocada por nuestro -en principio- único nexo de unión: el MSX. Somos los "bichos raros" de la informática. Pero, al menos yo, pienso seguir siéndolo durante bastante tiempo. ¿Y tú?.



*Oscar Briñas*

# ARKANOID

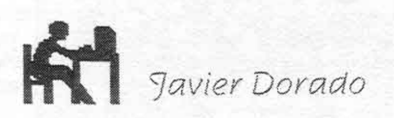
Arkanoid ha sido el origen de una de las sagas más famosas en el mundo de los videojuegos, además no todos los juegos tienen en su curriculum el haber sido conversionados a todos los sistemas de 8 y 16 bits.
En su más que notable éxito ha influído una increible jugabilidad y una simpleza en cuanto a gráficos se refiere, pero combinada con un alto grado de colorido, y gran capacidad para crear adicción.
Pero vayamos por partes. Arkanoid es básicamente un rompemuros, uno de esos juegos donde golpeas una pelotita con una raqueta para ir rompiendo ladrillos y así ir obteniendo bonus, vidas ex-




tra, pasos a la siguiente pantalla, etc. En lo que al MSX1 se refiere hay que decir que aprovecha todas las capacidades de los ordenadores de la primera generación, que son muchas. Tras cargar el juego una música pegadiza nos introduce en una historia de naves estelares y siniestros ataques enemigos, un argumento totalmente fuera de lugar en un juego que como he dicho consiste únicamente en ir rompiendo ladrillos. Afortunadamente la música sólo suena al principio del juego, ya que con el tiempo acabaría haciéndose bastante pesada. En el resto del juego el PSG es empleado para reproducir los efectos sonoros, como el rebote de la pelota o el paso a la siguiente pantalla.

Cada pantalla del Arkanoid es distinta de la anterior y los ladrillos componen, a veces, estructuras de tal complejidad que romperlos puede llegar a parecer algo imposible de lograr. En cuanto al número de pantallas parece infinito, yo he llegado hasta la número 28 y he tenido que dejarlo prácticamente agotado. Los ladrillos aprovechan los 16 colores de los MSX1 y al ser golpeados por la pelota dan distintas ventajas, como aumentar la raqueta al doble de su tamaño, ralentizar la velocidad de rebote o permitir el paso directo a la siguiente pantalla a través de una trampilla que a tal efecto se abre.

El Arkanoid es uno de esos juegos que como el Tetris va ganando solera con el paso del tiempo y que, por muchas versiones que de ellos se hagan, la original sigue conservando toda su fuerza y esplendor.



*Javier Dorado*

## EVOLUCIÓN DE UNA REVISTA

Un día de 1989 encontré por casualidad en un kiosco de La Coruña, a 115 km de mi localidad, una revista llamada "MSX-Club de programas". Había estado buscando una revista de MSX durante meses, pero no la había encontrado hasta aquel momento. Como me pareció improbable conseguir otro número, decidí suscribirme a la revista, y así recibir los números sin problemas (aunque ya veremos que no fue así).

El primer número que adquirí, el 53, contenía las ya casi míticas secciones "Del hard al soft", "Brainstorm", "Hardware" -que contenía un artículo de LASP sobre los increíbles MSX2+ -, "Bit-bit" -de la cual todavía se encargaba Pere Baño-,"Software" -sobre Nemesis III, un juego que era el alucine del momento-, y otras secciones entre las que destacaba el concurso en el que sorteaban un PC con tarjeta MSX, del cual nada se sabe desde entonces.Después llegó el Especial Verano, donde comenzaba el Coleccionable del Japón; el número de septiembre, con un coleccionable atípico donde J. M. Montané nos hablaba de Konami; el número de Batman, en el cual quedaba patente la "locura batmaníaca" de Carlos Mesa y Jesús M. Montané, este último ya asiduo colaborador sobre todo a partir del nº55. Durante esta etapa se hicieron famosos los comentarios de Montané y el coleccionable un tanto "descafeinado" y a modo de simple curiosidad con Pere Baño. Recordemos que en esa época (1989-90), la importación de juegos de Japón era prácticamente cero, y sólo los "grandes" juegos llegaban a nosotros a precios abusivos a través de múltiples distribuidores poco preocupados por los usuarios (Serma ya era historia), y Pere Baño no confiaba en que juegos como Undeadline, Golvellius2, o la revista Disc Station llegasen a nuestras manos, como tampoco Carlos Mesa confiaba en que alguien importase el MSX2+. Y ya comenzaba la Micromanía-manía que tanto dio que hablar. En aquella época a mí no me importaba nada pues en mi localidad no se encontraba esa revista en los kioscos (y no vivo en una aldea de tres casas precisamente). Y así, entre críticas destructivas a conversiones Spectrum, glosarios, listadosy trucos, llegábamos al número Extra Quinto Aniversario, en el cual se incluían varios artículos muy interesantes: la entrevista a los responsables de cinco compañías de videojuegos españolas (un año después no creo que Montané se atreviese a hacerla); un artículo de Carlos Mesa sobre el MSX2+, que por fin se distribuía en España gracias a LASP; y otro donde se nos contaba la historia de MSX-Club (así que quien quiera más información... ya sabe). Llegados a este punto, debemos hacer mención a los múltiples rumores de la sección "Monitor al día", siendo muchas de sus informaciones falsas: Mar Entertainments (¿dónde estaban?), "Aliens el regreso" de Konami, o la recordada "Mega Base", que duró dos días. A partir de ahí, la revista comenzó su decadencia, y el software MSX también: multitud de packs (que ahora son la última moda discográfica), artículos destinados a usuarios más que expertos by Eduardo Martínez, o problemas con compañías (el concurso de Dro Soft).

Empezaron a llover las críticas: una revista muy cara, etc. Pero se olvidaban de que no había otra revista (digo revista, y no fanzine) de MSX en España. Jesús Manuel Montané se olvidaba de que por malos que fuesen los juegos españoles, no había otros, y sus críticas sólo hacían que descendiese la venta de compañías como Dinamic, que acabó desapareciendo, o que dejaron de publicar para MSX por falta de ventas. Es cierto que algunos juegos eran nefastos, pero los otros eran aceptables, o casi.

A partir de 1990, MSX-Club pasó a carecer de todo interés, a no ser el Coleccionable, las cosas de Montané o algún que otro artículo sobre aspectos técnicos de nuestros ordenadores, difíciles de encontrar en otro lugar, como los registros VDP, por ejemplo, o el BASIC MSX2+. En el número 68, parecía que todas las esperanzas de la revista se concentraban en los todavía elitistas MSX2+, y algunos colaboradores de la revista comenzaban a irse a otras revistas, como Blade Runner, de la misma editora, sin mucho éxito que digamos. Así, ya en el número 67, Julián Romero comenzaba su andadura como director de la revista, que terminó en el 70, con Jesús Manuel Montané al frente de la misma (se veía venir), y la desaparición de Carlos Mesa y Willy Miragall, temporal la primera, pero definitiva la segunda.Los cambios se hacen factibles en el número 71, donde aparecen dos nuevas

redactoras: Angeles Palacio, con la sección Correo MSX; y Mónica Sánchez, coordinandoTrucos y Pokes. La sección Bit-Bit, antes ocupada por Julián Romero, vuelve a las manos de Jesús Manuel, con su habitual estilo. De esta manera sigue la revista, pero, no contentos con el resultado, aparecen nuevos cambios. Sí, en el número 73 cambia de nuevo la revista, al menos exteriormente. Desaparece la barra de color situada a la izquierda de la portada, se incluye un póster en color en el centro de la revista (con una subida de 100 pesetas en la revista, todo hay que decirlo), y cambia un poco la estética de algunas secciones. Como vemos, muchas apariencias, pero...Cada vez las producciones nacionales para MSX se hacen más escasas, y por esta misma razón, nuestro querido amigo Montané no es tan malo y evita criticar los programas en Bit-Bit. Pero quizá sea ya demasiado tarde.

Llegamos al número 76, también con póster (digitalizaciones MSX2+), y el precio de 495 ptas, en el que nuevamente se intenta relanzar la revista con la inclusión de un Top Club, la nueva sección Japonés a Mano, con Ramón Casillas y Montané, que no duraría mucho, y la siempre útil sección "Cómo terminar", habitual desde bastantes números antes.

Llega el número 78 y con él el escándalo. La inclusión de fotografías un tanto "subidillas de tono" provocan la indignación de Angeles y Mónica, que se marchan, a la vez que aparecen nuevos redactores (que ya eran colaboradores habituales): Angel Cortés, Antonio Revuelta, Luís Sanz, Martos, Manuel Martínez, Vicente Espada, Francisco Martínez y Xavier Figuera. Por su parte, Teo Villegas se va con las dos chicas y deja su sección Tiempos MSX a cargo de Carlos Mesa, que se convierte en director ejecutivo (esto es un desmadre). Bien, bromas aparte, no sé si Angeles Palacio y Mónica Sánchez se irían por esa razón, pero de algún modo hay que justificar tanta "movida" en la redacción.

En el número 79 se da mayor importancia a los fanzines y a los clubs, que se convertirán en la única salida del MSX en el número 80, por la razón que ya sabéis todos.

Voy a comentar pormenorizadamente el último número de MSX-Club, el 80, de diciembre de 1991: Nos encontramos con la sección Monitor al Día, de Angel Cortés, donde da la impresión de que el MSX sigue vivo y continúa vigente con novedades y demás. Junto a esto, Carlos Mesa se pregunta ¿qué pasó con la imaginación? Llegamos a la sección Correo MSX, donde un lector pide que se incluyan más artículos técnicos (demasiado tarde); otro, a todas luces nuevo en el mundo de los ordenadores, se pregunta si podrá correr juegos MSX2 en un ordenador MSX1 comprando una unidad de disco y una ampliación de memoria; otro grupo, llamado "Los inmortales", critica duramente a LASP, cuando debían dar gracias al cielo por su existencia; otro lector se queja de que no funciona MegaBase; un lector chileno nos habla del abandono del MSX en su país; y otro, no chileno sino de Cartagena, pregunta si MSX-Club va a durar mucho. No hace falta responder.Tras unas secciones habituales, Jesús Manuel Montané compara el MSX con las consolas a través de algunos juegos. Después de que Martos y Casillas, colaboradores de Club Hnostar actualmente, nos indiquen cómo terminar Emerald Dragon, llega el Coleccionable, con una especie de biografía de la sección, y Una Reflexión, que resultó irrisoria para Pablo Pérez, y también para mi, porque ¡seguimos aquí después de año y medio sin MSX-Club!. En ese coleccionable se incluyen las tapas en color. Y, una vez pasado este, nos encontramos con la única referencia clara a que es el último número: la sección de números atrasados. Después nos encontramos con la "importante noticia" del lanzamiento de LA BIBLIOTECA DE ORO DEL MSX, o números atrasados de MSX-Club, para entendernos.

Y ahora, seguimos con mi historia particular con MSX-Club. Bien, me suscribí a la revista y todo fue perfectamente (bueno, al principio me extrañó que no saliese el número de agosto, pero ya se sabe). La revista me llegaba a finales de mes o a principios del siguiente. Y me siguió llegando hasta que terminó la suscripción. Me suscribí de nuevo y seguí recibiendo la revista, o mejor dicho, las revistas, porque me enviaban dos, como si la primera suscripción siguiese vigente. Al principio lo dejé, porque pensaba que sólo ocurriría una vez, pero luego me empecé a preocupar. Les llamé para que la anularan, pero seguía todo igual (además, las dos revistas llegaban con un nombre distinto: una a nombre de Juan Modesto del Río Sieira y otra a nombre de Modesto del Río Juan -sic-). Finalmente me anularon la suscripción. Tanto es así que no volví a recibir la revista (!!!). En un principio creí que era un fallo de Correos (así me dijo Silvia Soler), pero Correos, por mal que esté, no falla tres meses seguidos. Desesperado, compré algunos números en una librería de Noia. En junio convencí a Silvia, y me envió los tres números juntos (qué sobre más gordo). Después todo siguió normalmente. Mi suscripción terminaba en el número 79, y no tenía pensado seguir con ella, así que la encargué en el kiosco al lado de mi casa (¿por qué no se me habría ocurrido antes?). Pero en ese kiosco me informaron de que la revista se había agotado, y yo ya creía que me iba a quedar sin el número 80, sin saber siquiera que era el último número, cuando recibí por correo la revista. Como no era suficiente, la señora del kiosco consiguió un ejemplar de la misma, y yo me quedé con dos.

Como podéis apreciar, lectores, esto no pasa todos los días, aunque quizás sí cada semana. Y sino preguntádselo a Alvaro, Angel y Jesús Tarela, que les pasó casi lo mismo. Si no fuera por ellos, no me enteraría de lo que pasaba en la "tómbola" de MSX-Club.

En fin, ahora que ha pasado el tiempo, vemos que, por bien o mal que estuviese la revista, pasaban más cosas que en un culebrón.



*Juan Modesto del Río Sieira*




*Pantalla del juego **Lucha de Dios en la ciudad**.*




**URGE** vender MSX2 Sony HB-F700S, con una impresora STAR GEMINI 10X, con casete y un plotter Toshiba HX-P570, así como un montón de juegos en cinta. Precio a convenir. Interesados ponerse en contacto con:

Club El Botijo Informático
Jesús González Peñalver
C/.Fernando el Católico,1 3ºD
23600 ALCALA LA REAL
(Jaén)

**NTERCAMBIO** programas de MSX2 en disco. Interesados escribir a:

José Luis Escobar Aroca
C/Luis Herreros,5 1ºdcha.
02004 ALBACETE

**INTERCAMBIO** programas MSX-2 en disco. Interesados escribir a:

Gonzalo Vázquez Regueiro
Avda. de Castelao, bloque 1,nº13 -3ºC
15704 Santiago de Compostela
(La Coruña)

**SE VENDEN** los siguientes cartuchos MSX2 megaroms: USAS (3.000 ptas),RASTAN SAGA con caja gigante (3.000 ptas), IKARI WARRIORS (3.000 ptas). Cartuchos MSX1 megaroms: KING'S VALLEY II en caja gigante (3.500 ptas), F-1 SPIRIT (3.000 ptas), NEMESIS (3.000 ptas). Y los siguientes cartuchos ROM: GAME MASTER (3.000 ptas), CHOPLIFTER de Sega (1.500 ptas), XIXOLOG de Taito (1.000 ptas), BATTLE CROSS (1.000 ptas), IDEATEXT (1.500 ptas), RAMBO en caja gigante (2.000 ptas), PINKY CHASE en caja gigante (2.000 ptas). También buscamos ampliación de 64K, controladora de simple cara (alguien que tenga la unidad rota pero la controladora no), el juego SHALON (cartucho original). Interesados dirigirse a :

Francisco Vera (hijo).
Ctra/.Castellar nº379, 2º2ª
08226 TERRASA
(Barcelona)
☎ (93) 783 48 58

**VENDO** juegos originales en cinta: Shinobi, Genghis Khan, Tortugas Ninja, Smaily y los Templos Sagrados a 450 pras. c/u, y Rex Hard, Dustin, Nonamed, Warp Warp, Match Day II y Los Picapiedra a 300 ptas c/u.

Pablo Pérez García
C/.Ramón y Cajal nº7 - 5ºA
33400 AVILES
(Asturias)
☎ (98) 555 07 40

**VENDO** Sony F-700 con 256K de RAM, 128 K de VRAM. Incluye cables y manuales. Incluyo además FM-PAK y un cartucho en SCC en 35000 ptas. Interesados dirigirse a:

Damián Paolini Aguado
Avda. Manzanares,86
28019 MADRID

**CAMBIO** juegos, demos, utilidades, de todo para MSX, todas las generaciones. Llámame o escríbeme. Da igual de donde seas:

Gabriel López Alcauza
C/.Armengual de La Mota,34, 5º,1
29007 MALAGA
☎ (95) 230 09 32

**SE VENDE** unidad de disco MITSUBISHI doble densidad y DOBLE UNIDAD con controladora. Nueva, con garantía (3 meses) por 49.000 ptas. Unidad de disco Philips simple densidad sin controladora, nueva, con 6 meses de garantía, por 19.000 ptas. ☎ (93) 783 48 58. Preguntar por Francisco Vera (hijo). Llamar sólo sábados y domingos por la mañana.

**VENDO** ratón SONY, nuevo practicamente por 5.000 ptas. También intercambiaría pantallas, editadas en disco, del KING´S VALLEY 2 (versión MSX-2). Interesador llamar o escribir a:

Juan Fernando Molano
C/. S. Pedro de Alcántara, 32
10900 ARROYO DE LA CRUZ
(Cáceres)
☎ (927) 27 16 04

**VENDO** juegos de cinta y disco a buen precio, algunos de ellos originales. También vendo material MSX: Cable casete (600 ptas.), cable RGB (F-700) a 2000 ptas, segunda unidad de disco (2DD, 720Kb) Panasonic y regalo juegos y utilidades en disco por 12000 ptas., ratón Sony a 4000 ptas., adaptador RF para F-700 (SVI-814) por 9000 ptas., modem, con RS232-C, + disco de 3,5" con programas de comunicaciones y muchos teléfonos de interés, con manuales originales + manual del lenguaje Basic extendido para transmisores (Mitsubishi) por 10000 ptas., Chip de velocidad (más 600%) para F-700, con instrucciones de montaje por 5000 ptas. También vendo libros y manuales originales: manual del Hibrid(Sony) a 500 ptas.; manual de referencia Basic 2.0, más introducción al Basic MSX 2.0 por 1000 ptas.; MSX, guía del usuario (Mc Graw Hill), muy bueno MSX1/2 y DOS, posiciones de la ram útiles por 1500 ptas.; Dibujos y animación con ordenadores (SM) por 600 ptas.; El libro de los juegos MSX (Indescomp) por 800 ptas.; El libro gigante de los juegos MSX (Anaya) con subrutinas C/M por 1200 ptas.; El libro del Hardware (Anaya) por 1800 ptas.;Lenguaje máquina MSX (Anaya) por 2000 ptas.; MSX, guía del programador y manual de referencia (Anaya) con mapas de memoria y cartucho, sistema operativo (instrucciones RST, BIOS, etc) por 1500 ptas.; Manual del MBasic, más MBasic MSX en disco 3,5" por 1500 ptas. También vendo revistas MSX: Input (18 números), MSx-CLUB (46 números), MSX-MAGAZINE a 500 ptas., MSX-SOFTWARE + MSX ESPAÑA a 300 ptas.
También vendo ordenador MSX HB-75P (sony) con los cartuchos Salamander y Nemesis 3, con manuales, cables y embalaje original, y con unos 400 juegos en cinta aproximadamente.
Muchos precios admiten variación, preguntar antes. Se hacen descuentos progresivos. Interesados escribir a:

Francisco Gabriel Aroca Tapia
C/ Cigueña, 5
30594 Pozo Estrecho
Cartagena (Murcia)
☎ (968) 55 65 73

**VENDO** ordenador F-700 con 256K de Ram, 128K de VRAM y 64K Rom. Music Module y teclado para ello. FM-PAK y Plotter Sony. Precio a convenir. Interesados dirigirse a:

Esteban Maza Fernández
C/Juan de Garay, 43 2º esc.dcha.
48003 Bilbao

**VENDO** juegos ORIGINALES de MSX1. 2 cartuchos, el Salamander y el King´s Valley de Konami a 3000 ptas. cada uno. También vendo juegos en cinta originales a 400 ptas. cada uno: Scentipede (Aackosoft), Chuck Yeager´s, Pacmania, Smack Wacker, Pitfall II Lost Caverns, Abu Simbel Profanation, Krackout, Afteroids, Batman,Future Knight, Livinstone Supongo, Uchi Mata, Head Over Heels, Arkos, Out Run, Zond The Final Combat, Thunder Blade, Psycho Pig Uxb+Titanic, Bumpy, Bounce, Tetris, Emilio Butragueño 2 (Entrenamiento), Toi Acid Game, Mad Mix Game. Interesados escribir a:

David García de Dionisio Ramiro
C/. Amapola 5, 2ºC
13200 Manzanares
(Ciudad Real)

**VENDO** material en buen estado y sin ánimo de lucro. El material es: Ordenador Sony HB-700S con 256K de Ram y 128K de VRAM. Unidad de disco incorporada de 3´1/2. Ratón Sony Mouse-1. Casete Bit-Corder Sony SDC-600S para MSX con dos velocidades. 136 cintas con más de 500 programas (juegos, utilidades, copiones ...). 60 discos con más de 150 programas (juegos,utilidades, copiones...). Adaptador para conectar a televisor. Cable de 20 patillas EURO-CONECTOR. Cable de ordenador al AUDIO-VIDEO del televisor. Cable de ordenador a monitor. LIBROS: Introducción al Basic-MSX, Manual de programación Basic-MSX, Manual de EGOS (Entorno gráfico para MSX-2) de Philips, Manual del plan contable de Philips, Manual MSX DESIGNER (paquete gráfico para MSX-2) de Philips, Manual de MELBRAINS NOTE (textos y gráficos) de Mitsubishi, Manual de Basic de Philips, Manual HIBRID de Sony. REVISTAS: Más de 100 revistas, entre ellas Msx-Club, Msx-Extra, Input Msx, Mundo Msx, Micromanía. El lote completo por 60.000 ptas. Por separado, consultármelo por teléfono o escribiendo a la dirección que abajo indico. Porte pagado por el comprador.

Antonio Fernández López
Barrio de la Concepción, Bloque 1, 7ºC
18690 Almuñécar
(Granada)
☎ (958) 63 39 43

**VENDO** MSX-2 Sony F-700S con acelerador en la unidad de disco, ampliación 1Mb, FK PAK mono, Salamander (SCC) , Logo Philips, fotocopias de manuales y programas, fanzines, discos con programas, ratón, joystick, casete ... Junto o por separado. Muy buen precio. Interesados escribir o llamar a:

Luis Miguel Aberásturi
Avda. Comuneros de Castilla,6 -7ºD
09200 Miranda de Ebro
(Burgos)
☎ (947) 31 14 74

**VENDO** JOYSTICK SONY JS-70 en perfecto estado, al módico precio de 3.500 ptas. También vendo los siguientes títulos de cartuchos: Vampire Killer y Penguin Adventure por 3.500 ptas. cada uno.
Además, cambio programas MSX-2 en disco con usuarios de la provincia de La Coruña. LLamar al siguiente teléfono y preguntar por Marcos:

☎ (981) 62 30 93

**VENDO** ordenador MSX2 Philips VG-8235 por 30.000 ptas. Con él regalo joystick STARFIGHTER 1 y una colección de disquetes.
También estoy interesado en adquirir un monitor en color y el interface RS-232C. Cualquiera de estos dos productos puede formar parte del pago del ordenador. Interesador llamar al siguiente teléfono y preguntar por Tony.

☎ (981) 62 05 07

**VENDO** ordenador Philips NMS-8280 MSX2; digitaliza, superpone y mezcla imagen y sonido. Tiene RAM ampliada, dos disqueteras y ratón. Regalo programas. Interesados, escribir a:

Luís Alberto Pérez
C/. Ebro,7, 5ºB
47013 Valladolid
☎ (983) 23 59 36

**VENDO,** por cambio al MSX Turbo R, ordenador MSX2+ Sanyo con 2 unidades de disco y 512K RAM por tan sólo 80.000 ptas. Interesados dirigirse a:

Ramón Casillas Álvarez
Avda. Carrilet, 206 7º1ª
08901 L´Hospitalet
(Barcelona)
☎ (93) 338 56 44

**NUEVA** publicación en formato disco 2DD Robby Diskmagazine. Interesados dirigirse a:

GNOSYS LTD. SOFTWARE
José Enrique Conesa
Apartado de Correos 4325
30080 Murcia
☎ (968) 25 22 28

**VENDO** el siguiente material:

•Philips MSX2 NMS 8280, de doble disquetera de 3.5" y con dos slots. Especial para reportajes de vídeo y digitalizaciones. Poseo programas exclusivos como Videographics y Home Office II, así como 29 discos de 3.5" repletos de juegos, más cartucho Salamander con instrucciones y caja, acompañado de un lector de casetes Philips NMS 1520 con clavijas y todo lo demás.

•Monitor Philips fósforo verde, con clavijas.

•MSX SVI Spectravideo 728 con casete de la misma marca, tres joysticks y cerca de 200 juegos en cinta (muchos originales), así como revistas MSX-CLUB e instrucciones originales del MSX2 y programas como Home Office II y Videographics.

Todo ello lo vendo por 120.000 ptas., a ser posible, comprar todo el conjunto. El material está en muy buen estado de conservación . Puedo ser razonable con el precio si se compra todo el lote. Mi dirección es:

Orlando Torres Hernández
C/.Portugal 44, 2ºI
35500 ARRECIFE DE LANZAROTE
(Gran Canaria)

# SI TODAVÍA NO LA TIENES,
# NO TE QUEDES SIN ELLA

Este número es imprescindible para tu colección. Un número con 56 páginas con los artículos más interesantes:

• *Entrevista a Luís Sanz, director de LASP.* Entrevista en exclusiva con el importador más conocido de España; análisis de la situación actual y futura del sistema MSX, próximos proyectos, etc.

• *VIDEO DIGITIZER HBI-V1.* Desvelamos todos los secretos de este digitalizador: cómo digitalizar en screen 10, 11 y 12 en un MSX2, ajuste del brillo y del contraste, explicación de los nuevos comandos...

• *Programación en el Turbo R.* Todos los secretos de esta nueva máquina: nuevos comandos del BASIC 4.0, DISK BASIC 2.03 y MSX DOS 2; programación en CM y del procesador R800; nuevas llamadas del BIOS; digitalización de sonidos...

• *RISK II.* Traducción de todos los caracteres japoneses de los menús del juego para que todos puedan disfrutar de esta magnífica adaptación al MSX del juego de mesa.

• *MuSICA.* Explicación detallada del uso de este editor de música: editor de voces, uso del BGM driver...

• Y las secciones habituales de la revista: *Cómo terminar (Xak, the Tower of Gazzel [2ª parte]), Mundo Musical, Trucos y Pokes, Peripecias, Programadores, Hazlo tú mismo (Cambio de la disquetera del Philips NMS 8245; cómo se hace un cable RGB-Euroconector), Opinión, Noticias, The HNOSTAR News, Compro/Vendo.*




**PRECIO:**
500 ptas. más 125 de gastos de envío
Con pastas en COLOR: 250 ptas. más.

## REVISTA Nº 13.
## EL INICIO DE UNA NUEVA ETAPA